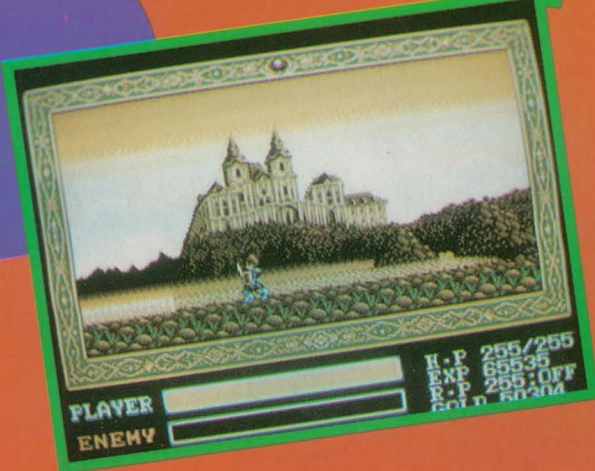
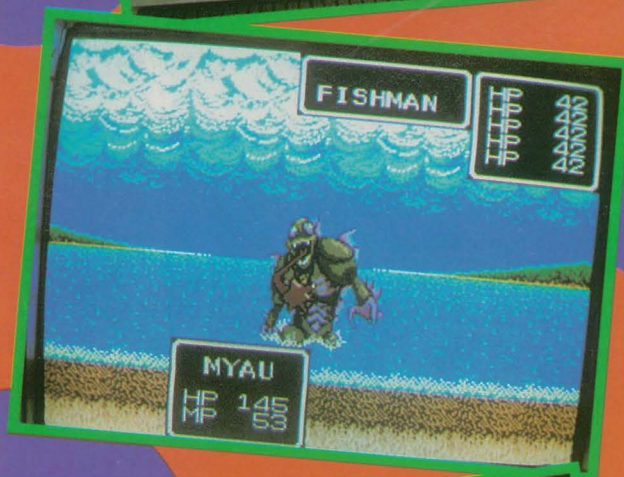
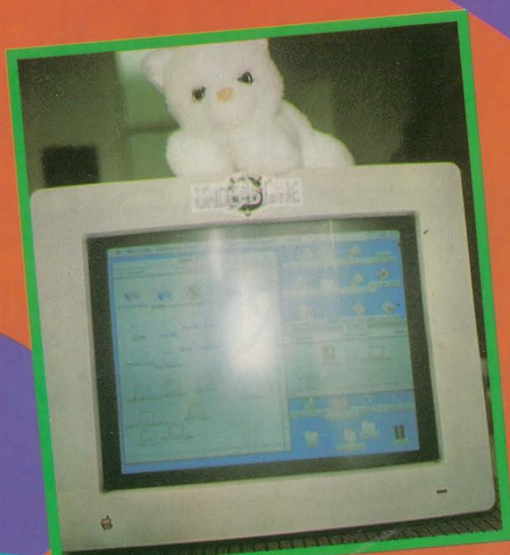
8
ANNO 2
NUMERO 8
MAGGIO 1992
LIRE 5000
console MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
PHANTASY STAR:
IL PRIMO GRANDE
EPISODIO SU MASTER
SYSTEM
ROCKETEER SU
SUPER FAMICOM:
IL RITORNO DI UN
MITO?
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70
UN CAMALEONTE
AMERICANO
CONQUISTA
IL MEGA DRIVE!
FINALMENTE
GLI RPG
COMPRENSIBILI:
Y'S III
E ARCUS ODYSSEY
SHOOT'EM UPPIAMOCI SU TUTTE LE CONSOLE:
TWIN BEE, STEEL EMPIRE, SUPER CONTRAS, TOILET
KIDS, GOKURAKU CHUKA TAISEN e altri ancora...

Nintendo®
GAME BOY™

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali • Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Giovanni Papandrea, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica e impaginazione elettronica : Carlo e Alessandra Gandolfi • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 -

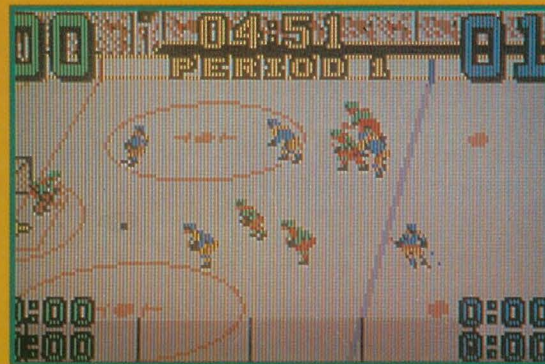
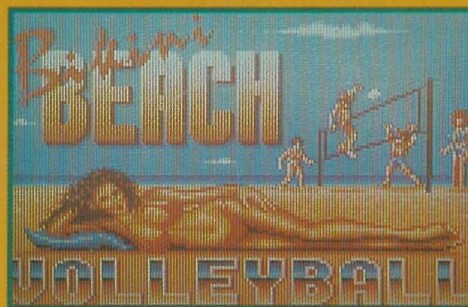
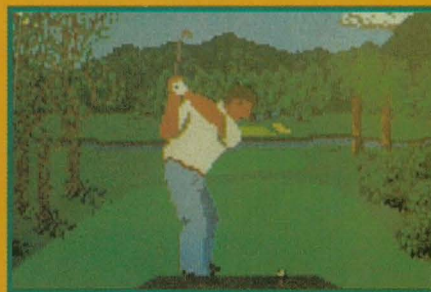
ASPETTANDO LE SUPERNOVITA'

Rieccomi qui a parlare con voi. E' un vero piacere, come sempre, anche perché so che ormai fate parte di un gruppo grandissimo di giocatori, e che fra tutti siete i migliori. Perché dico questo? Perché chi legge Consolemania non può essere che bravissimo... nel sopportare un tipo come Alex o quei mattacchioni di Paolo e Davide, o ancora quel gabibbone di Gabriele. Insomma, chi ci legge sa quel che cerca... ma non sa mai quel che trova!
E così, fra le grandi rivelazioni dei due pesci d'aprile apparsi sul numero scorso e le recensioni dei giochi per le vostre console, io sono qui in attesa di partire con Al e con Max per Londra per sbirciare alla fiera del divertimento elettronico le novità da portarvi fresche fresche e che troverete nel numero di giugno. Per ora posso solo anticiparvi che di grandi cose ce ne sono davvero tante e che stiamo preparando per voi un sacco di belle sorprese. Quindi abbiate fiducia, gustatevi questo nuovo numero di Consolemania, e preparatevi a sopportare ancora una volta tutti noi redattori, anche se siamo tutti un po' "fuori", meritiamo un po' di attenzione, giusto?
Beh, divertitevi e maniacatevi! Alla prrrrrrrrrrr... ossima! E beccatevi 'sto sberleffo, parola di Stefano!

INDICE RECENSIONI

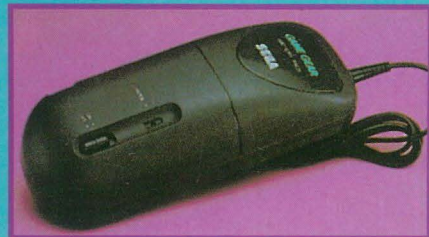
Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

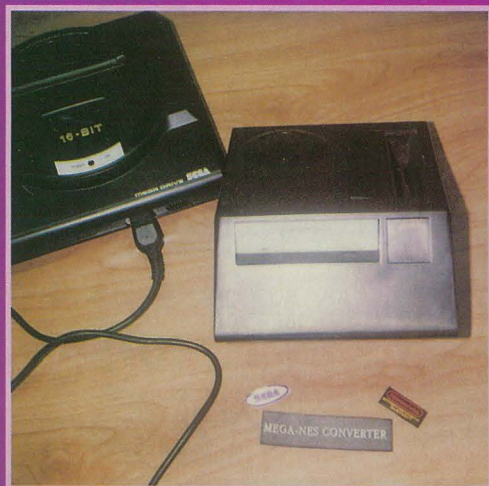
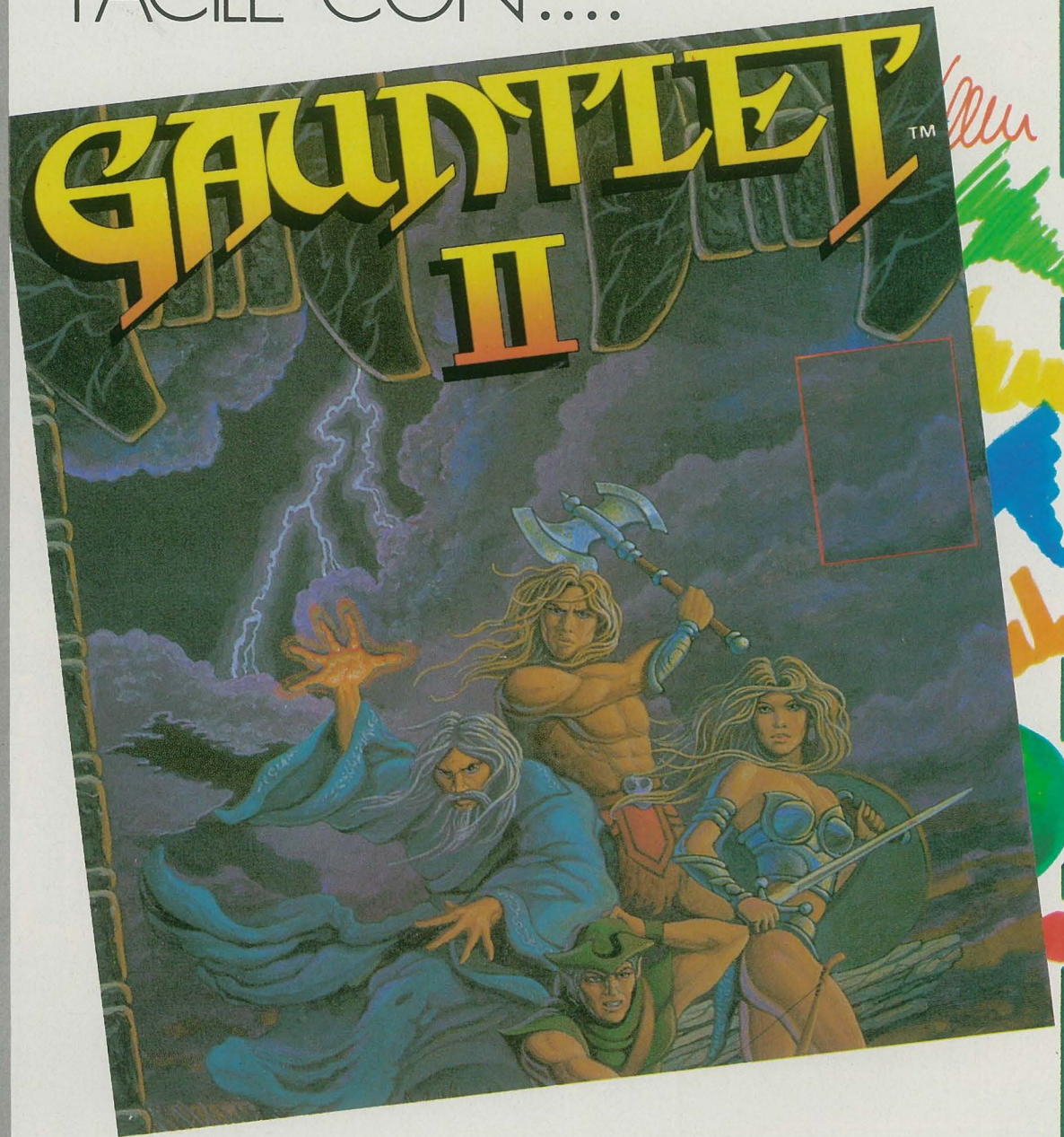
ANTEPRIMA

ATARI ATTACK 2

Un paio di mesi fa vi avevamo fatto venire l'acquolina in bocca con l'annuncio dell'uscita negli Stati Uniti, entro i primi mesi del '92, di una piccola valanga di giochi Lynx, ora si tratta di vedere quanto di questo materiali arriverà fino in Italia e, per una volta, l'Atari Italia ci ha fatto una bella sorpresa davvero. Abbiamo già parlato di Toki, Hyperdrome, Team Hydra, Dirty Larry (un picchiaduro che, a giudicare dal riferimento a "Dirty Harry" Callaghan, non dovrebbe essere troppo tranquillo), Basketbrawl (una pallacanestro molto poco convenzionale giocata nei cortili e nei parcheggi, con una serie di mosse speciali, in cui più che dare la caccia alla palla da basket dovrete dare la caccia a quelle dell'avversario), Baseball, Hockey e un Bikini Beach Volleyball, pallavolo da spiaggia con una schermata iniziale (forse un po' piccolina) che è tutta un programma, che sono in arrivo anche da noi. In più potrete mettere le mani anche sui giù più stagionati Lynx Casinò, una collezione di giochi d'azzardo e Skweek, un'altro puzzle game. Per gli altri titoli come Raiden, Rolling Thunder o Pit Fighter temo che dovrete attendere ancora un po', sono appena usciti anche in America, nel frattempo penso che il nostro uomo-Lynx, Paolone, avrà abbastanza da recensire per i prossimi mesi, e voi da giocare.

Non c'è pace neanche negli States per i possessori di Lynx, è passato appena un mese e già è stata annunciata un'altra valanga di titoli che dovrebbero fare la loro comparsa per questa estate. Si tratta di Klax (e come poteva mancare questo classico puzzlegame su una console Atari?), dell'acclamatissimo Lemmings, il gioco che ha fatto impazzire i computeristi di mezzo mondo, Awesome Golf, Daemonsgate, Shadow of the Beast, il classico Psygnosis ultragiocato e ultraconvertito, Eye of the Beholder, direttamente da PC uno dei RPG alla Dungeon Master più acclamati, Ninja Gaiden III, Switch Blade II, Battlezone 2000, Blood and Guts Hockey, Lucky Stars, Dinoworld, Dracula, Full Court Press, Heavyweight Contender, Kung Food, Ninja Nerd e Space War. Ho come l'impressione che le recensioni Lynx cominceranno finalmente ad aumentare...

SOTTO IL VESTITO...

Ci siamo! E' finalmente arrivato anche in Italia ed è arrivato ufficialmente tramite Giochi Preziosi dal 6 di Aprile il sintonizzatore TV PAL. Vi permette di trasformare il Game Gear in un televisorino portatile in grado di ricevere qualsiasi canale televisivo. non avrà sintonia automatica e memoria di canali ma svolge egregiamente il suo compito grazie allo schermo LCD del Gear.

Un'altro accessorio parecchio utile se non volete diventare poveri ed arricchire l'elettricista sotto casa è un Battery Pack ricaricabile che con un poco di peso in più vi concede un'autonomia da vero portatile; oppure per lunghi viaggi in macchina il semplicissimo adattatore per la presa dell'accendisigari, accessorio che avrete previamente gettato dal finestrino ("Joliette" Jake insegna).

Infine il cavetto di collegamento Gear to Gear dovreste conoscerlo già, vi consente di collegare tra loro due console e gareggiare con un amico nei giochi in cui questo è possibile.

PRENDIAMOCI A PESCI SULLE CONSOLE...

Ebbene sì, cari amici, lettori, sognatori, possessori di MegaDrive e NES. Eccovi le prove dell'ignobile pesciata che abbiamo tirato alle vostre console in occasione del 1° Aprile: qui di seguito potete vedere un Mega-NES Converter, composto in ordine da: un Mega-Beepup (censura, macchina che comunque serve a fare cose illegali... o quasi), un logo Nintendo Entertainment System, un logo Sega e un'etichetta "Mega-Nes Converter" ideata in redazione in un momento d'ispirazione mistica. Affiancato abbiamo un ottimo Nintendo CD-ROM, ideato da JH (in un momento di pausa durante la caccia alle rondini) e da Alex (in un momento di pausa durante la caccia ai redattori) e il cui allestimento ha richiesto un notevole periodo di tempo (dalle due alle cinque del mattino, più o meno) con Stefano Gallarini che, assonnato e impaziente, attendeva per scattare le foto. Il CD-ROM è una sapiente combinazione di una bilancia, due scatole di software, nastro per pellicole, un contenitore di CD del CDTV, un CD introduttivo al CDTV, un logo Nintendo Entertainment System e (tocco di classe) un chewing-gum senza zucchero, usato per fare il tasto d'accensione della macchina. Ci vediamo l'anno prossimo, sempre in aprile.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

GAUNTLET™ II

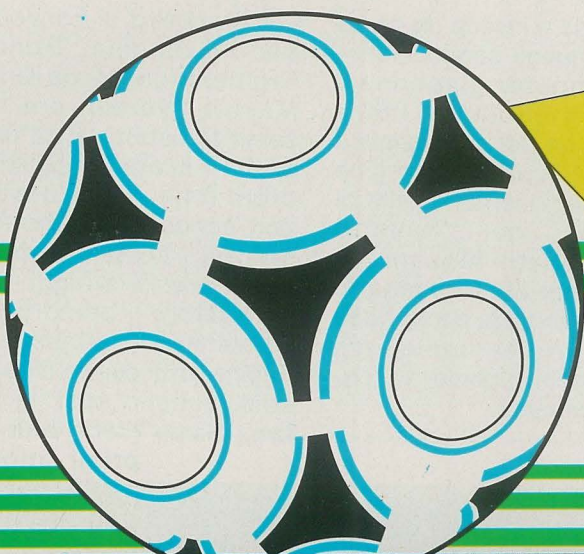
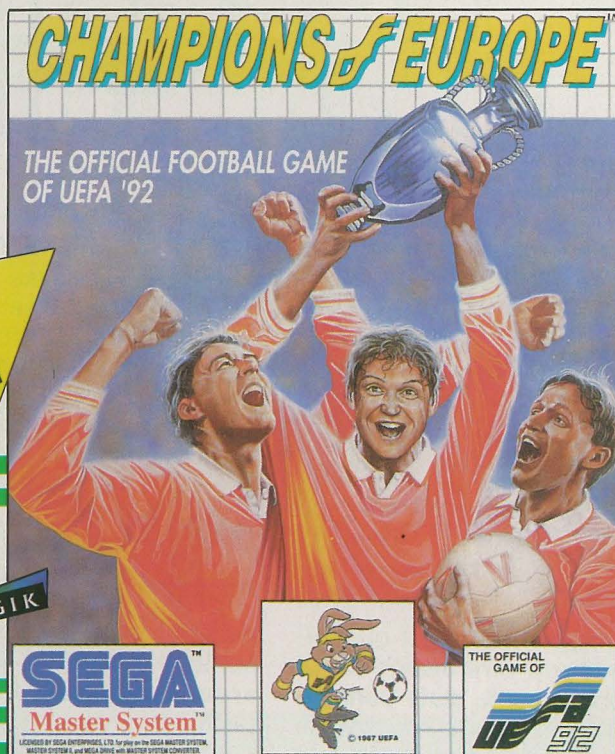
Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIUGNO 1992:

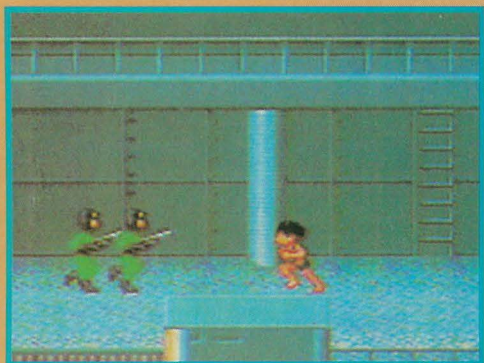
SCENDI IN CAMPO CON I GRANDI D'EUROPA!

...E FRA I GIOCHI DI CALCIO LEADER SCEGLI QUELLO CHE PIÙ TI PIACE!

CADARIO

E ALTRI DUE STREPITOSI SUCCESSI:

L'EREDE DI "WORLD CUP '90", IL GRANDISSIMO SUCCESSO DELLE SALE GIOCHI! SFIDA IL COMPUTER O UN ALTRO GIOCATORE PER ACCEDERE ALLE FINALI DEI CAMPIONATI EUROPEI.

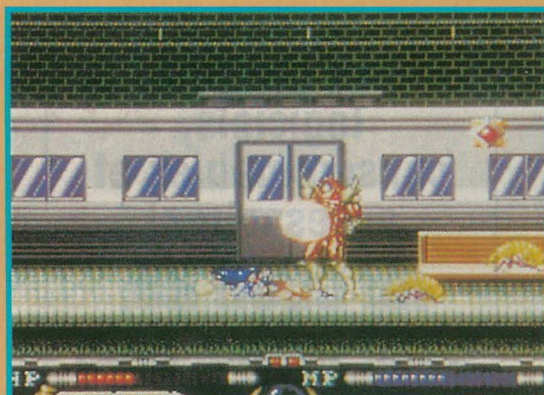
A FIRMA DINO DINI, LA "TERZA PUNTATA" DEL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO!

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CONAN SU PC ENGINE?

No, non si tratta del quel bisteccone ambulante a cui probabilmente state pensando, ma di Hayao Miyazaki (e che cosa vi aspettavate in una rubrica di giochi giapponesi). E qui sarà necessaria qualche piccola spiegazione. Il sopracitato personaggio altri non è che uno degli autori di cartoni animati più apprezzati in Giappone e uno dei pochi che sia riuscito a crearsi una fama anche qui in occidente grazie soprattutto a un vecchio quanto simpatico cartone animato, Conan appunto, ma non solo (ricorderete spero il bellissimo Nausicaa della Valle del Vento, le collaborazioni con lo studio Pagot per Sherlock Holmes, le sortite entro la celebre serie Lupin III con un paio di bellissime puntate e Il castello del conte Cagliostro, e ancora Laputa Castle in the Sky o Kiki Delivery Service e tanti, tanti altri ancora). Tra i pochi autori che si occupi quasi esclusivamente di animazione (con l'unica eccezione di Nausicaa pubblicato anche a fumetti dalla casa inglese Viz) riesce a combinare con una tecnica personalissima (stupende alcune sequenze di volo) a delle sceneggiature molto poetiche.
Ma forse mi sono lasciato trasportare un po' troppo: torniamo al gioco che è appunto il tie in dalla serie, un arcade-action a scrolling multidirezionale nei panni del nostro Conan impegnato a sfuggire ai soldati di Industria. Una menzione particolare alle musiche davvero stupende per tutto il gioco, del resto come poteva essere altrimenti con il CD-ROM?

- Da segnalare, sempre su PC-Engine, l'uscita, con una logica perversa tipicamente giapponese, dopo Valis II, III e IV, di Valis I, anche questo naturalmente su CD-ROM.

- Genocide è invece un gioco nato su quegli sconosciutissimi computer giapponesi come l'X-68000 o l'FM-Towns e ha per protagonista un droide super-armato (che ricorda vagamente lo stile di Briareios del fumetto Appleseed di Masamune Shirow) nel solito scenario post-atomico. Ha perso qualcosina graficamente, ma l'azione coinvolgente dell'originale è rimasta.

- A proposito di conversioni per PC-Engine, Bonanza Brothers (già Mega Drive e Master System) era tutto sommato abbastanza prevedibile: i due tondeggianti ladroni (che ormai dovreste ben conoscere) sono molto simpatici, come il gioco, uno spara-prendi-e-fuggi. Meno consueto è il primo caso di conversione da Lynx a PC-Engine (o qualsiasi altra console, almeno così mi sembra), Slime World è uno dei primi giochini per il portatile dell'Atari, un simpatico shoot'em up ambientato in strane caverne piene di viscidi slime ed entità altrettanto putrescenti ma nonostante tutto assolutamente non violento: tutto quello che avete è una piccola pistola ad acqua.

NON SI E' ANCORA ROTTO? ALLORA DATEGLIENE UN'ALTRO

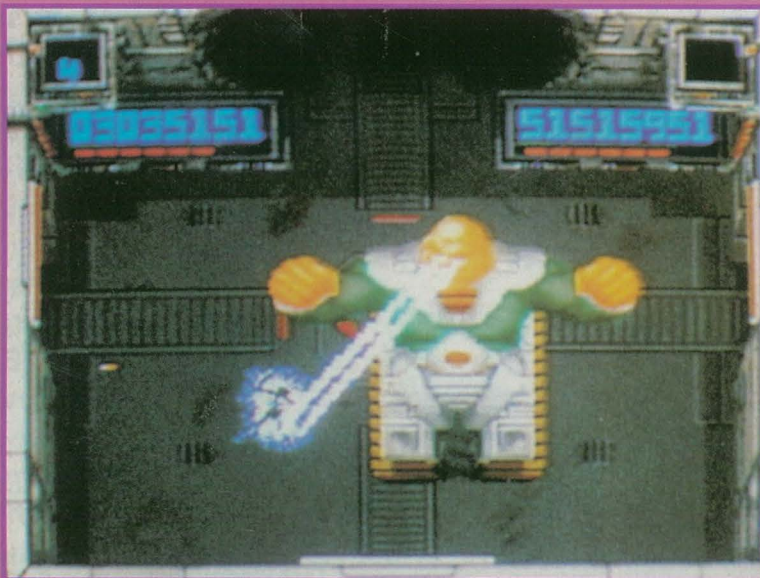
Il riferimento (per i lettori poco attenti) riguarda il calcio al Super Famicom, dopo il numero scorso ce n'è infatti da segnalare un'altro. Si tratta di Hat Trick Hero della Taito che presenta un'interessante visuale da lato dello schermo (alla Emlyn Hughes, per i vecchi 64isti) molto simile a

quella di una telecamera; a differenza di Super Cup, infatti, gli omini sono forse un po' piccolini ma lo schermo copre una buona parte dell'area di gioco. Scontate le varie opzioni di gioco che comprendono diverse squadre, giocatori, etc.

E ORA TOCCA A MARIO...

... o meglio al Super Famicom, il turno di stressarci per qualche mesetto con il SUO CD-Rom. La lavorazione sembra a buon punto anche se una versione in commercio è ancora lontana e niente fotografie, bisogna accontentarsi di uno schizzo di quello che sarà il risultato finale...

TV SPAZZATURA

E' uscita ad opera della Acclaim anche la versione SNES (dopo le conversioni per diversi computer) di Smash TV, il coin-op della Williams. Trattasi dell'ennesimo sport televisivo futuribile (naturalmente ultraviolento) in cui uno o due giocatori (si può infatti giocare in due contemporaneamente, la lezione di Final Fight è bastata ai SFamicomiani) si ritrovano all'interno di un'arena popolata di macchine da guerra di vario tipo. Tra lanciamissili, granate e bonus assortiti non siete di certo disarmati e avrete buone possibilità di fare pulizia delle arene di questo livello, per passare al

livello successivo bisogna passare però sotto le grinfie del solito guardiano...
Questo shoot 'em up a scrolling multidirezionale è tutto sommato abbastanza convenzionale (lo schema in effetti mi ricorda parecchio quel vecchissimo Robotron 2084 e quell'84 vi dovrebbe dare un'idea del periodo di cui sto parlando...) ma può contare su una buona realizzazione tecnica (comunque niente di eccezionale stando alle prime impressioni) che dovrebbe trascinare davanti (e dietro) al televisore gli appassionati del coin-op e non solo loro.

IL SIGNORE HA CHIAMATO?

E adesso all'appello mancano solo Master System e Megadrive. Come per tutti i "successi annunciati" della stagione cinematografica sono infatti usciti (quasi) in contemporanea gli immancabili tie in del film della famiglia Addams per il trio di casa Nintendo (Gameboy, NES e SNES). La sceneggiatura è sempre quella: Morticia è stata rapita e nascosta (giustamente) da qualche parte dentro la stessa casa degli Addams. Potete bene immaginare tutto quello che potete trovare in una casa del genere mentre, esplorando, cercate di recuperare il milione di dollari di riscatto, liberare Mercoledì e Pugsley e ritrovare Morticia. Il

gioco è un arcade adventure (per una volta) molto simile, grafica a parte, in tutte e tre le versioni.

ICAMENTE

BUON COMPLEANNO

Sono infatti passati esattamente 25 anni dalla prima comparsa sugli schermi della serie Star Trek. Del gioco NES vi avevamo già accennato lo scorso numero, ora possiamo darvi notizie più precise. Il gioco è suddiviso in due diverse sezioni, una a bordo dell'Enterprise, in cui, nei panni (Stretti! Ma chi glieli lava i pantaloni?) del Capitano Kirk fate... il capitano. Ovvero ve ne state seduti sulla vostra poltrona dando ordini riguardo alla rotta o alle comunicazioni, etc. al vostro equipaggio e stabilendo la composizione del gruppo che dovrà essere teletrasportato sul pianeta. In questa seconda sezione dovrete invece esplorare il pianeta, discorrere con gli autoctoni locali, e ricercare indizi per la vostra missione cercando di non farvi troppo male, pena il ritorno all'Enterprise per ricominciare tutto dall'inizio. Più che il gioco, conta comunque l'atmosfera della serie originale anni '60; lo scenario è tipico, ma tutto il gioco è cosparso di particolari e citazioni dalla serie: Harry Mudd l'imbroglione, i fiori che lanciano spore, etc. Se a questo ci aggiungiamo una grafica notevolissima per NES e un sonoro altrettanto ben fatto è facile prevedere che sarà un successo non solo tra gli appassionati di Star Trek.

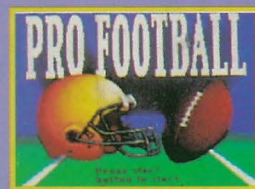
NINTEN

SUPER FAMICOM

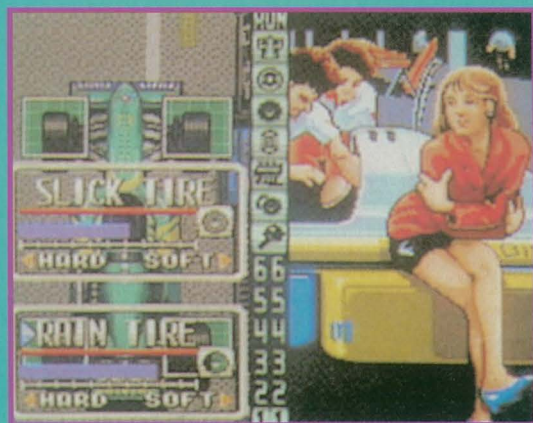
- Rushing Beat. Dopo il successo di Final Fight sono stati numerosi i picchiaduro usciti o annunciati per SF e, in attesa dell'incombente Street Fighter II, potete dare un'occhiata anche a questo Rushing Beat della Jaleco. Può contare su un discreto campionario di mosse e, giustamente, dell'indispensabile opzione a due giocatori.
- Double Dragon. Che dire? Ormai sarà un po' stagionato ma i due ragazzi di DD picchiano ancora duro Prossimamente per SF.

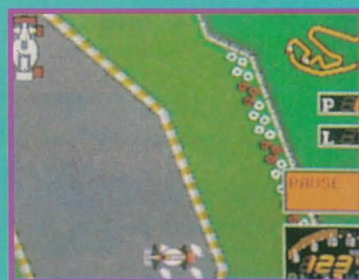
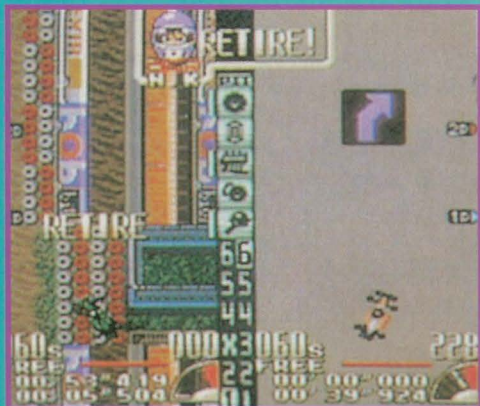
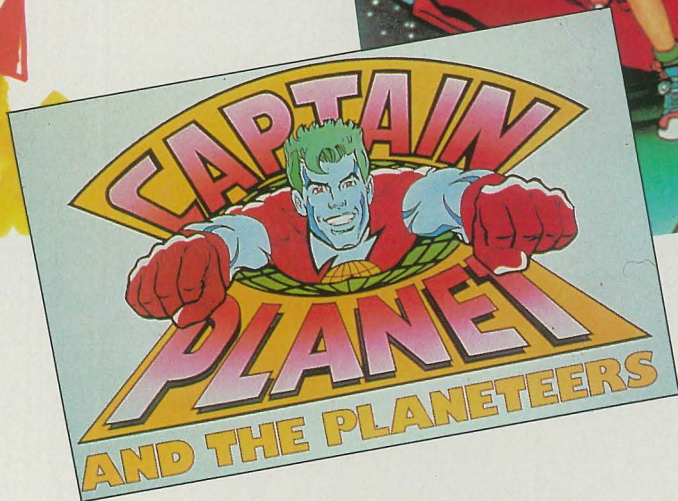
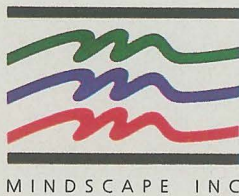
- Wor!d Champion. I numeri uno di questo gioco di boxe sono presto detti: quattro mega(bit) di codice, una decina di avversari da battere e una varietà di pugni che comprende tutti i classici colpi come il diretto, il gancio, ecc. al volto o alla figura. Per la giocabilità dovrete invece attendere una prossima (speriamo) recensione.

- Super Gachapon World. Bellissimo! Non sembra arrestarsi il flusso costante di giochini demenziali sul Super Deformed Gundam. Questo ennesimo gioco sembra avere un'impostazione abbastanza strategica, quasi da wargame, con l'ausilio di alcune fasi arcade. Ma quello che più conta è che sembra essere comprensibile anche per qualcuno non laureato in giapponese. Se così fosse mi batterò per una sua recensione anche se si trattasse, come è probabile visti i precedenti, di un gioco bruttino.

- Seguono in rapida successione (anche perché vedo nella mia mente le fotografie che si accumulano sulle pagine e lo spazio che diminuisce) Final Fantasy II, un RPG (in inglese) che sembra galattico, Mystery Circle, puzzle game vagamente ispirato a Tetris e infine un golf che ci era sfuggito il numero scorso (anche perché non ne avevo proprio sentito parlare): Super Birdie Rush, otto megabit di verde, mazze da golf e palline che cadono... Ah, quasi dimenticavo: nel caso vi imbatteste in un certo Pro Football siate avvisati che altri non è che un certo John Madden camuffato (per il mercato giapponese, presumo)...

DO NEWS

BRUTTE NOTIZIE PER SENNA

E non ci riferiamo al suo inizio di campionato non proprio brillante, ma a quel Super GP Monaco II da lui sponsorizzato. La lista di contendenti per il posto di "Gioco di Formula 1 per il SF" continua infatti ad allungarsi. L'ultimo arrivato è inoltre particolarmente temibile, presenta infatti oltre alla stessa impostazione del pluridecorato F1 Circus '91 del PC Engine (fin troppo ricorrente ultimamente, vedi anche il Megadrive), la possibilità non indifferente di giocare in due contemporaneamente (e quando la muove tutta

quella roba il SF?), una delle opzioni che più mi piace già dai tempi di Pit Stop II. Gli otto megabit della cartuccia comprendono naturalmente le solite opzioni per il settaggio e la preparazione della vostra macchina.

- Di F1 Grand Prix avete probabilmente già sentito parlare: lo schema di gioco è sempre quello (visione dall'alto alla F1 Circus), compreso il tracciato in sovraimpressione, l'indicazione della prossima curva e dei danni alla vettura, ma può contare sui dati ufficiali del campionato di formula uno (purtroppo aggiornati solo fino a quello scorso) comprendenti i dati tecnici della Ferrari 643 (sempre meglio dell'ultima F92 che ha un nome che ricorda Gundam ma che per ora...), della McLaren MP4/6 oltre ai faccioni di Alain "Desaparecido" Prost o Nigel "Vinco tutto" Mansell.

- Per fortuna Cyber Formula GPX è un gioco di corse che si distingue un pochino dall'omogeneo panorama di bolidi F1 che presenta il mercato consolare (FZero a parte, vabbè), anzi, i suoi futuribili bolidi hanno poco a che spartire con gli altri se non la tipica visuale dall'alto.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
CAPTAIN
PLANET
AND THE PLANETEERS
Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!
MINDSCAPE INC
TOYS
LEADER
CAPTAIN PLANET © 1990, TBS PRODUCTIONS, INC. & DIC ENTERPRISES, INC. COPYRIGHT © 1991 MINDSCAPE, INC A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

NINTENDO NEWS

IL FAMICOM, QUESTO SCONOSCIUTO

Riflessioni videoludiche di Piermarco Rosa

Era da tempo che molti lettori ponevano innumerevoli domande e chiarimenti sul SF, e già qualcuno (vedi posta di gennaio) si era lamentato degli articoli sulle specifiche tecniche della console, non esaurientemente corredati da una guida all'acquisto del software. Ed eccomi qui, a vostra disposizione. Comincio con lo specificare che il Super Famicom è una tra le pochissime console più diffuse non (ancora) importata ufficialmente in Italia. Ciò spiega la minore presenza di software e il suo maggior costo rispetto a quello delle altre console (per esempio del Megadrive, che può vantare la titanica e capillare distribuzione ufficiale a opera di Giochi Preziosi); non siamo quindi noi redattori a provare un piacere sadico nel recensire solo due o tre giochi per numero per il SF.

Questa vuole essere una guida cronologica ragionata a quelle che io considero le migliori tra le cartucce esistenti.

Il Super Famicom (FAMIly COMputer) venne lanciato con un trittico di giochi che fece furore: Super Mario World (cioè Super Mario Bros. IV), Fzero e Final Fight.

Il primo è stato universalmente considerato un capolavoro videoludico, vuoi per la sua varietà, vuoi per la sua simpatia, vuoi per la sua coinvolgente giocabilità e forse soprattutto per la sua smisurata mole (100 livelli con mondi segreti, passaggi nascosti ecc.). A tutt'oggi sono in molti a reputarlo il Re dei platform ed è inutile dire che le sue imitazioni più o meno evidenti hanno tutte riscosso notevole successo. Io credo che il fascino di Super Mario consista nel sentirsi dentro un vero e proprio mondo delle favole: il gioco può essere completato scegliendo un'infinita gamma di percorsi diversi e, una volta finitolo, siete ben lungi dall'averlo visto tutto (conosco persone che ci hanno perso settimane, arrivando a giocarci solo per scoprire ogni schermo segreto). Indipendentemente dai gusti è oggettiva l'ottima fattura tecnica del gioco, che prescinde dalla grafica stilizzata in modo fanciullesco, per rivelarsi negli innumerevoli tocchi umoristici, nelle innovazioni apportate al personaggio (può per esempio correre, nuotare, cavalcare dinosauri, gonfiarsi come un palloncino, ingrandirsi, rimpicciolirsi, sparare e perfino volare), e nella fluidissima azione di gioco (magistrale l'effetto inerziale dato agli sprite, Mario per primo). In definitiva, SMW è quello che potremmo identificare come un Cult game e ben pochi giochi possono fregiarsi di tale titolo.

Fzero fu il primo gioco a presentare coram populo le possibilità hardware del Super Famicom, i suoi tanto (giustamente) decantati circuiti per la manipolazione degli sprite. E' una corsa futuristica su hovership manovrabilissime che interagiscono realisticamente col circuito. In passato la tecnica di interazione aveva potuto svilupparsi solo a mezzo grafica vettoriale; il SF, avvalendosi della tecnica bitmap, è riuscito, proprio con Fzero, a dare al videogiocatore indescrivibili sensazioni di velocità e presenza sulla pista (con possibilità di testacoda seguite da corse contromano). Molti (e io tra questi) lo giudicano il miglior gioco di corse mai visto, e tale giudizio è tanto più sorprendente quanto più si considera l'aspetto "spartano" del gioco (totale assenza di ostacoli laterali per esaltare la sensazione di movimento).

Final Fight aveva, già al bar, segnato un fenomeno di fanatismo che non si riscontrava dai tempi di Street Fighter ed era già stato seguito da un folto stuolo di altri arcade sulla sua falsariga, quando se ne vociferò la conversione per SF. L'impatto grafico di Final Fight su SF è il medesimo di quello arcade, a partire dalla definizione, fino ai colori e alle animazioni. Tutto ciò al prezzo della mancanza di uno dei tre personaggi principali (il cinese Guy), dell'opzione a 2 giocatori e dell'assenza di un livello. Ma, si sa, vale la regola: meglio poco bene che tutto male e posso assicurarvi che quel che è stato fatto non è né poco né buono, ma oggettivamente eccellente.

Questo trittico fu seguito da conversioni di giochi da computer (Bombuzal, Populous, Sim City) e da altre novità originali. Tra queste ultime è doveroso segnalare Pilot Wings, Actraiser e Goemon. Il primo è una scuola di volo per piloti avanzati e, a parer mio, rappresenta uno dei giochi più originali di tutti i tempi. Dovete riuscire a prendere delle licenze di volo perfezionandovi, grazie all'aiuto di solerti istruttori, nella guida di biplani, deltaplani, cinture a razzo e perfino paracadute. Il tutto condito da speciali missioni di guerra a bordo di elicotteri Apache, enorme varietà di livelli e situazioni (nebbia, neve, notte, ecc.) che danno luogo a un poutpourri di simulazione e arcade ineguagliabile.

Actraiser riprende il concept di Populous, rendendolo più arcadeoso e aggiungendovi nel contempo delle sequenze d'azione platform che non hanno nulla da invidiare ai più spettacolari coin op. Il punto forte del gioco è senza dubbio l'atmosfera, a cui contribuiscono in maniera determinante, oltre la fantasmagorica grafica, l'indescrivibile delicatezza delle musiche, le quali, tra un misto di eroismo e sentimentalismo tipicamente sinfonici, fanno sentire il videogiocatore "dentro la console", nei panni di un semidio guerriero, cosa che rappresenta un'esperienza davvero indimenticabile. Resta in bocca un indescrivibile sapore di magico e di infantile, sibillina nostalgia per i mondi della fantasia, dopo una partita ad Actraiser.

Goemon è senza dubbio il gioco preferito da quelli che, come me, amano i manga e, da adolescenti, seguivano cartoni animati come il mitico Sasuke. E' davvero il gioco più vario che abbia mai visto: graficamente eccellente, si presenta come platform\beat'em up con elementi di role playing game nelle visite alle città medievali giapponesi da parte del nostro eroe, che potrà frequentare palestre, luna park, sale giochi, alberghi, agenzie di lavoro, negozi vari e altre meraviglie. Inutile dire che tutto ciò contribuisce a fornire una misura di coinvolgimento non indifferente, e il modo a 2 giocatori (con le divertentissime mosse combinate nelle scene di picchiaduro), coadiuvato da una vasta gamma di livelli (io finora ne ho visti circa la metà), ne fanno un programma ineguagliabile.

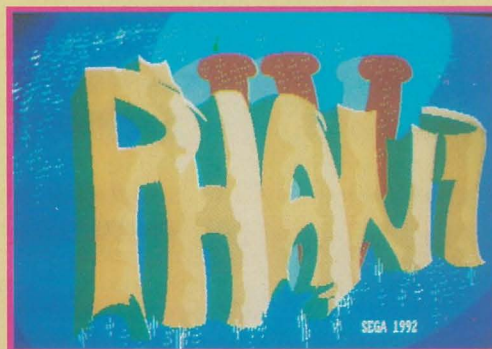
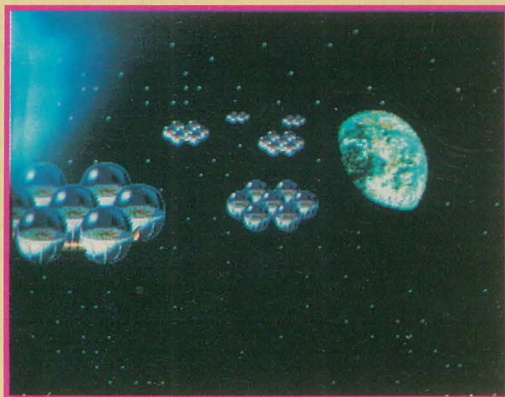
In ultimo sono da segnalare megagiochi come Super Ghouls'n'Ghosts e Super EDF (andatevi a leggere le recensioni sui numeri 3 e 4 di Consolemania in merito). Vorrei citare anche l'insuperabile Super Tennis della Tonkin House (tutti Super questi giochi per Super Famicom!)(quando si dice la fantasia... NdAlex), che trasporta sul monitor l'emozione di una vera partita, per mezzo della scelta tra numerosissimi colpi e tecniche tipiche di questo meraviglioso sport (top spin, schiacciate, pallonetti, colpi di taglio, vari tipi di servizi ecc.) e di una giocabilità e interazione compulsive.

Termino l'articolo dicendo la mia su quello che sta profilandosi come il match del duemila, la diatriba del secolo: l'inevitabile scontro Famicom vs. Megadrive. Spero che tutti capiscano che tale scontro non ha motivo di esistere (parlo come imparziale possessore di ambedue le console): a parte le preferenze personali, le due macchine hanno pregi e difetti che le rendono diverse e, nella loro complementarità, imparagonabili. Ognuno poi ne preferisce solo una, e questo è logico, ma non lo è altrettanto il fatto che denigri l'altra. Le console sono chiavi che ci aprono le porte di mondi sconosciuti, meravigliosi, sempre nuovi e diversi; parlano un linguaggio universale, quello della fantasia, che ci accomuna tutti, che ci fa fratelli di joypad e joystick, che supera le distanze e abolisce differenze d'ogni tipo. Che ognuno trovi la chiave giusta, allora, e che tutti poi possiamo ritrovarci insieme nel meraviglioso universo del videogioco.

Spero che queste considerazioni possano fornirvi spunti di riflessione, se voleste riprendere il discorso o esporre vostre opinioni sulla poliedrica dimensione del videogame, scriveteci pure.

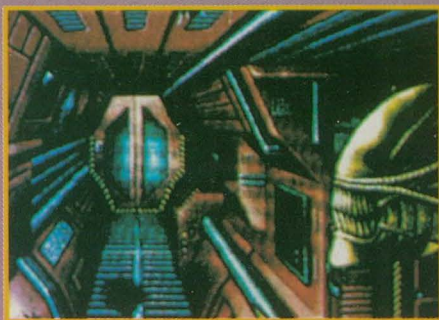
Passo e chiudo.

PHANTASY STAR IV
la saga continua!

E' incredibile come questo gioco di ruolo sia piaciuto ai possessori di console Sega, lo dimostrano le puntate fatte sino ad ora (come numero di episodi comincia ad avvicinarsi alla serie di Ultima!), e per la gioia di tutti gli appassionati del genere sono felice di annunciarvi l'ennesimo seguito.
Dopo millenni di pellegrinaggio da un pianeta all'altro, la popolazione originaria di Palma ha finalmente trovato un pianeta dove potersi stabilire definitivamente, ma purtroppo la loro pace è nuovamente turbata dalla forza oscura "DARK FORCE" che da sempre perseguita questo popolo per una causa che oramai si è persa nel tempo!
Più di una volta valorosi guerrieri hanno affrontato il maligno Signore della Morte, ma mai è stato sconfitto definitivamente; ora è giunto il momento di trovare la causa di questa persecuzione (ma non potrebbe trattarsi di pura e semplice sf...ortuna alla, non so, Fantozzi per esempio? NdAlex) e di conseguenza capire il modo di eliminare definitivamente l'entità oscura!
Spero solo che leggere imperfezioni (come per esempio i troppo frequenti e frustranti combattimenti) siano state corrette, innalzando il gioco finalmente al livello di un'opera d'arte. Chi vivrà vedrà.

Alcune sequenze finali del terzo episodio che introducono già la puntata successiva...

SPLATTERANDO QUA E LA!

Se non sbaglio uno dei titoli disponibili per PC Engine più invidiati e meglio realizzati è stato Splatter House, conosco un sacco di ragazzi che hanno comprato questa macchina della NEC solo per questo gioco; ora è giunto il turno del MegaDrive: dovrete interpretare il ruolo di un losco individuo dal volto mascherato in varie vicende che lo vedono coinvolto in una storia drammatica e piena di splatteramenti di ogni genere: Splatterhouse part II.

PHANTASY STAR su GameGear!

Con molta probabilità rimane il miglior gioco di ruolo che sia mai stato fatto per le console della Sega, molto longevo e accattivante si presenta come un prossimo titolo da tenere sott'occhio per il vostro portatile di casa Sega non appena verrà scritto in inglese.

ALIEN III

Penso proprio che insieme a Terminator, questo sia un'altro titolo atteso con impazienza!
Alien III è un gioco che sfrutterà alla grande le capacità del MD per offrirvi un tie in all'altezza della serie cinematografica.

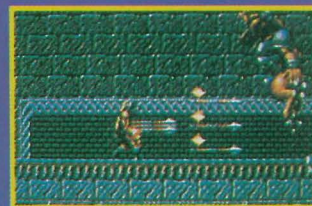
GLI DEI COLPISCONO ANCHE IL MD!!!

Gods, uno splendido platform-game che ha fatto la sua bella figura su Amiga e PC è finalmente stato convertito per questa console ormai adocchiata anche da Americani e Inglesi per le conversioni di giochi da computer a 16bit!

CORRIDOI E STANZE FAMOSE!!!

E' prevista l'uscita di alcuni giochi di ruolo su MD che sicuramente saranno più "profondi" e complessi di quelli in stile nipponico sino ad ora disponibili:
Black Crypt in cartuccia e Super Dungeon Master per Mega-CD in supporto (CDG).

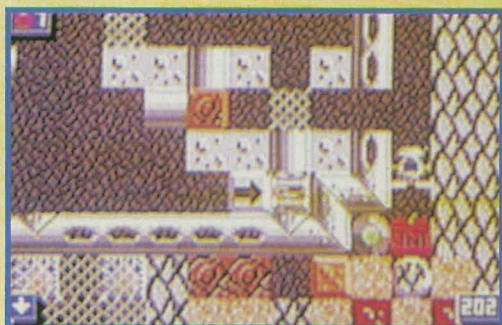
atari ATTACK

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	150 + 31

Ricordate il miticissimo Boulder Dash? Come! Non sapete che cavolo sia. Vabbè lasciamo perdere, comunque beccatevi la recensione del gioco per il Lynx che più ricorda il sopràcitato programma.

Ahi ahi ahi, i tipi sulla destra sembrano un po' troppo cattivi...

Qualcosa di bieco sta accadendo nelle profondità della terra. Un'orda di schifidi alieni poliformi e mangiauomini (dove l'ho già sentita questa frase), ha invaso le miniere di diamanti in Mogambo. L'unico che può salvare il mondo da questa orribile minaccia è il droide sperimentale ESF103, che prontamente viene spedito nel sottosuolo. Pilotando il droide, lo scopo principale è di raccogliere tutti i diamanti della miniera e blastare gli eventuali alieni. Come impostazione il gioco ricorda molto il mitico Boulder Dash. Gironzolando per le innumerevoli miniere, bisognerà fare attenzione a massi che cadono in testa, rocce esplosive, micidiali trabocchetti e una innumerevole quantità di alieni. Tutto il gioco è cosparso di bonus nascosti che potenziano l'armamento o danno punti. Raccogliendo dei candelotti di dinamite, è poi possibile utilizzarli per scavarsi passaggi attraverso zone completamente rocciose, altrimenti impenetrabili. Il gioco in sè stesso, benché molto semplice è dannatamente coinvolgente e giocabile. In definitiva un gioco dall'indubbio spessore e tutto sommato un buon acquisto.

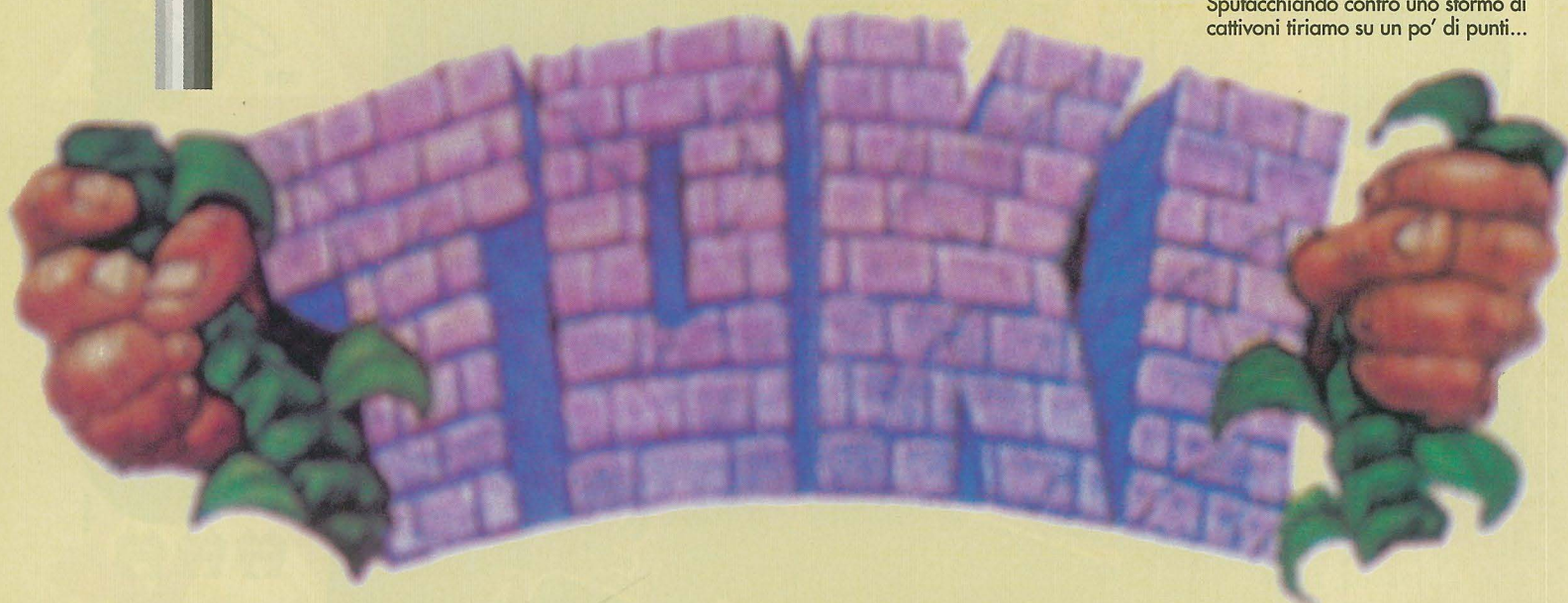
Giovanni Papandrea

Un po' di dinamite non fa mai male e soprattutto aiuta a passare attraverso la roccia. Mica male, no?

ATARI LYNX	
GRAFICA + Minuscola ma sufficientemente definita - Poco varia	64
SONORO + carina la musica che accompagna il gioco + Efffetti sonori dignitosi	73
GIOCABILITA' + Dannatamente coinvolgente + Il gioco preferito da mio fratello	95
ATARI	85

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I protagonisti di questa storia sono Toki e la sua fidanzata, la principessa Miho. Mentre i due sono in aperta campagna a fare ciò che fanno le api con i fiori, ecco sbucare il solito esauritissimo stregone (comincio a domandarmi se gli stregoni abbiano un sindacato). Lo stregone, Vookimedlo per gli amici, rapisce la bellissima principessa e trasforma il poveraccio Toki in uno scimmione. Fra tre giorni lo stregone è Miho convoleranno a nozze; ce la farà Toki ad arrivare al castello di Vookimedlo, liberare la principessa e tornare umano? Per scoprirlo bisognerà guidarlo attraverso una serie di livelli, popolati dalle più disgustose creature. Per eliminare gli avversari, Toki può sparare (sputare? NdAlex) o saltar loro in testa. Abbattendo alcuni cattivi, c'è la possibilità che essi lascino cadere delle armi, da raccogliere per ampliare il proprio volume di fuoco. Oltre alle armi si possono trovare dei caschi da football che rendono momentaneamente invincibili, delle scarpe che aumentano la velocità e tanti altri curiosi oggetti. Concludo la mia recensione con una sola parola:" bello!"

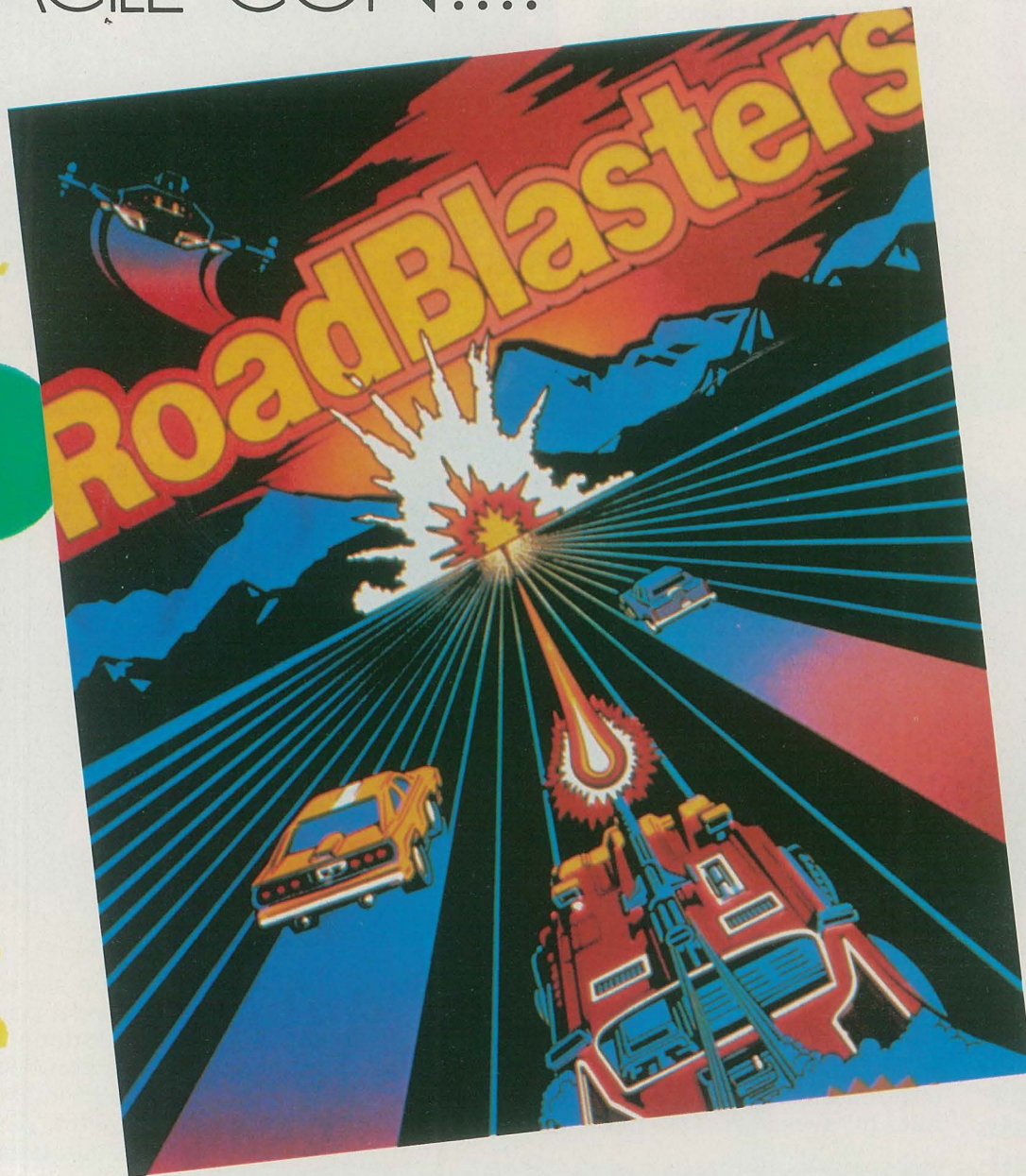
Giovanni Papandrea

Sputacchiando contro uno stormo di cattivoni tiriamo su un po' di punti...

La trama di questo gioco è una delle più inflazionate nella storia dei videogame. Non per questo però meno affascinante.

Zampetton zampettoni per evitare gli alberoni !

ATARI LYNX

GRAFICA + Praticamente identica al coin-op + Definita e nitida in ogni particolare	83
SONORO + Effetti sonori ben realizzati - musichetta paranoica nei titoli	78
GIOCABILITA' + La versione più giocabile che abbia provato + Schemi di gioco molto simili al coin-op	94
ATARI	87

RoadBlasters

Nel futuro la sola legge è la sopravvivenza: mettiti al volante di un'automobile super-equipaggiata e fatti strada fra gli ostacoli più diversi: bombe, mine, missili. E non dimenticare i tuoi agguerriti avversari, a loro volta al comando di mezzi altrettanto devastanti!

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

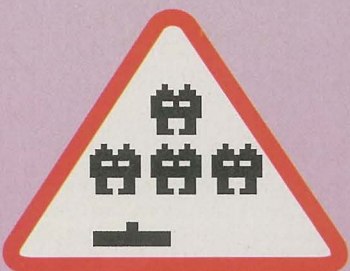
PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

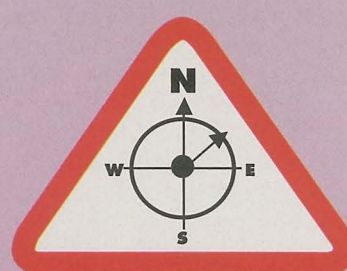
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

85

GIOCATORI 1
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 1(difficile)

La leggenda continua! Dopo lo splendido episodio su Master System alcuni anni fa e le diverse versioni del gioco per le altre console, YS arriva anche su MD.

Eccovi finalmente uno di quei giochi che non si potevano giocare, perché rigorosamente solo in giapponese, in versione americana.
YS III è un RPG che richiede una notevole pazienza a causa della sua elevata difficoltà ed è un titolo rivolto a un pubblico con un po' di esperienza.
Due anni dopo aver salvato il proprio regno da una catastrofe, il piccolo Adol e il suo migliore amico si trovano nelle vicinanze della capitale della regione del Kenai, Sarina, quando all'improvviso risuonano delle urla agghiaccianti: un uomo viene assalito da un pericoloso felino, ma i due amici lo salvano da una morte certa e orribile.
Mentre lo accompagnano a casa a Sarina il viandante narra loro gli strani episodi che da qualche tempo stanno accadendo nei dintorni della città: durante la notte si vedono sulle vette delle colline vicine strane luci demoniache, ed esseri sconosciuti aggrediscono i passanti; alla fine del racconto viene loro chiesto di indagare e voi (perché in fondo in fondo siete voi, loro), da bravi avventurieri, accettate la proposta.
YS è un gioco che a prima vista potrebbe non convincere un appassionato di RPG, ma poco dopo che avrete cominciato l'avventura vedrete che la ricchezza di situazioni, alcune delle quali inaspettate, e la difficoltà crescente e ben calibrata, oltre a tanti altri fattori, vi faranno sicuramente cambiare idea.
Durante la vostra avventura potete accedere alle diverse opzioni tramite una finestra che vi elenca una serie di scelte opzionali (salvataggio o caricamento di una situazione, accesso alla selezione oggetti, etc.).
YS III è un gioco accattivante, di una certa profondità e tecnicamente piuttosto ben realizzato e poi, beh, io l'ho finito, e vi assicuro che il voto che riceve lo merita tutto.

Gabriele Pasquali

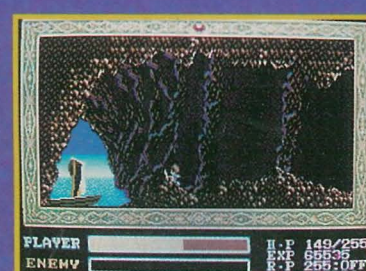
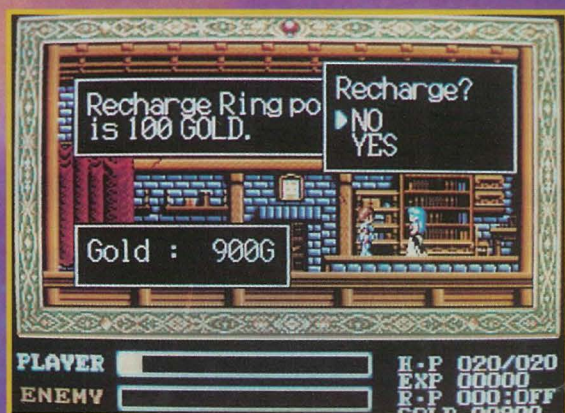
Al negozio c'è un grande assortimento di merce che dovete assolutamente avere per poter sopravvivere alle avversità che vi attendono!

Tanto parallasse e animazione dello sfondo vi stanno portando all'interno del vulcano in eruzione alle vostre spalle!

Eccoci all'interno del vulcano dove vi attende una durissima prova da superare... indovinate cosa stanno per farvi queste brave persone? Ma naturalmente verrete buttati nelle cavità piene di magma del vulcano! Come farete a salvarvi?

Ys III

Wanderers from Ys

Ecco visualizzato l'intero regno dove si sta per svolgere questa stupenda avventura.

Dopo aver solcato i mari siete in fine giunti alla grotta del ciclope!

Quando tutto sembrava finito......

MEGADRIVE	
GRAFICA + Splendidi fondali animati + Sprite di ogni dimensione e belli	90
SONORO + Sembra di qualità CD! + Possibilità di scegliere la colonna sonora	94
GIOCABILITA' - Forse un po' difficile + Accattivante	82
SEGA	85

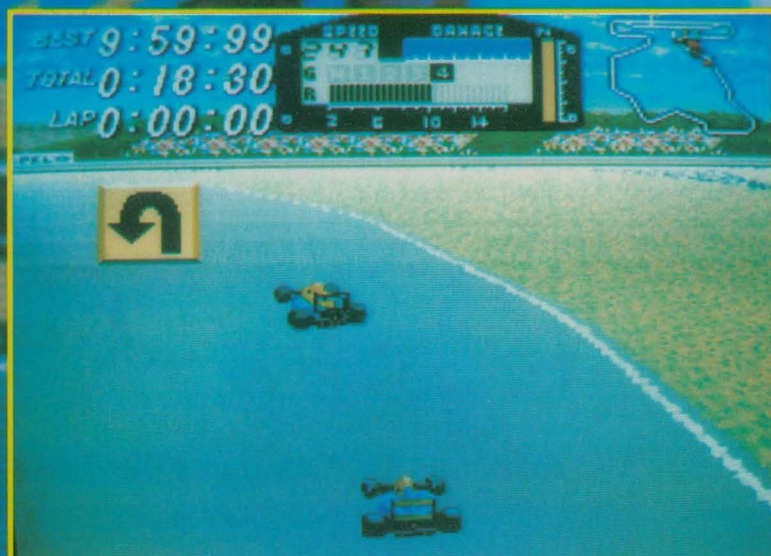
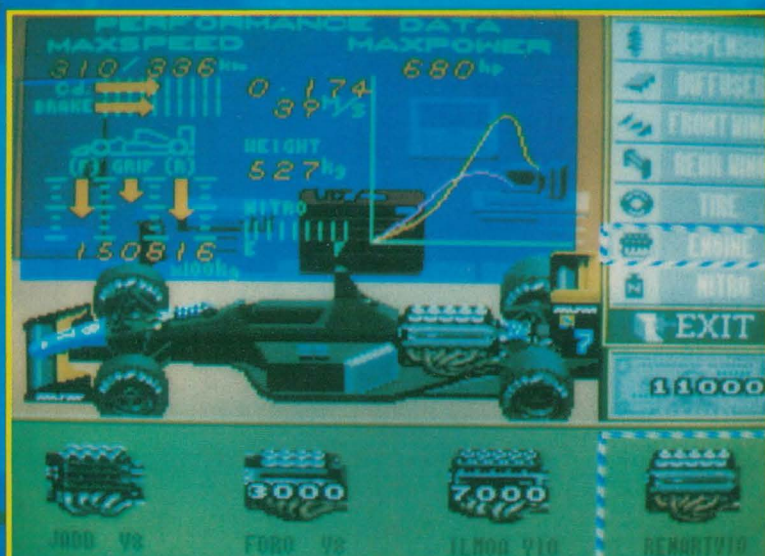
GIOCATORI	1
LIVELLI	16 (piste)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Vrooooum, vroooooum, vrooouum... Max, Max, MAX! Per favore spegni quel *°@¥© di macchina, sennò non riesco a scrivere la recensione!

Vabbé, vabbé, non è vero, ma ogni scusa è buona per prendere in giro Max. Non è vero anche perché sono le 00.12 e per la terza notte sono in redazione, da solo (beh, quasi, c'è Stefano Gallarini di là, ma è tanto buonino che non lo si sente neppure...) per tentare di chiudere ConsoleMania. Oggi è stata una di quelle giornate che non si scordano tanto facilmente: avevo solo cinque testi da correggere e tre da scrivere, ma sono ormai passate dodici ore da quando ho iniziato e il fatto che sto ancora scrivendo dimostra che non ho ancora finito. E' successo di tutto: file persi, copiati male, riscritti, tentativi di riesumazione dei file cancellati, Max, terremoti, inondazioni, e così mi ritrovo a scrivere cose che dovrebbero già esserlo state, che lo sono state ma sono state cancellate e che non lo sono state perché non avevo voglia. Comunque, dopo questo in parte giustificato sfogo, direi che è proprio ora di iniziare la recensione di questa corsa automobilistica per SF. Tutto quanto è molto semplice: vi ritrovate una certa somma in denaro da spendere nel modo che ritenete migliore per migliorare le prestazioni della vostra macchina (no Max, non è una Uno bianca) acquistando tutto ciò di cui necessita un'auto di formula uno (alettoni, sospensioni attive, motore McLaren, il "Manuale con i suggerimenti sulla guida" di un certo M. Reynaud, ecc.) per partecipare o solamente a una gara di prova o a tutto il Gran Premio.

Dopo F-Zero EH è il secondo gioco realizzato con la tecnica del bitmap. Purtroppo sul Super Famicom questa tecnica è utilizzabile sono in maniera bidimensionale, per cui, mentre regala una sensazione di velocità molto realistica, toglie in definizione grafica ciò che da in velocità. Di qui la mancanza di ostacoli a bordo pista che diano l'impressione del movimento (anche se da questo punto di vista non ce

Iniziamo comperando un po' di accessori...

Per fortuna che prima di ogni curva vi appare un cartello che vi avverte della direzione e di quanto sia stretta.

Ambarabbà ciccì coccò, che circuito sceglierò...

Sulla griglia di partenza: mmm, qualcosa mi dice che durante le prove di qualificazione non ho guidato troppo bene...

ne sarebbe assolutamente bisogno) e di altri particolari (non so, tipo un certo tunnel che non si sa dove sia finito...). Mentre in F-Zero il bordo pista era rappresentato da una visuale dall'alto di alcune città (aggirando così il problema di dover mettere oggetti al bordo della pista), in Exhaust Heat non si sono potuti usare artifici di alcun genere, fornendo così un background piuttosto monotono (prati verdi conditi con prati verdi con contorno di prati verdi) all'azione di gioco. Nulla da eccepire per quanto riguarda il commento musicale che, anche se non si eleva nei pindarici voli qualitativi tanto amati dal caro Piermarco (nessuno stato dell'arte questo giro), non sfigura nemmeno, adempiendo con coscienza ai propri compiti coadiuvato anche da una serie impeccabile di effetti sonori. Da segnalare un leggero rallentamento durante le partenze e, più in generale, quando sullo schermo si trovano più di quattro automobili.

Buona la giocabilità: l'auto è veloce e maneggevole (talvolta troppo, all'inizio non facevo che tagliarle di netto, le curve) e non vi sarà troppo difficile raggiungere un certo livello e conseguire buoni risultati. Peccato manchi l'opzione per due giocatori, che avrebbe aumentato di molto, a mio modesto avviso, l'appeal di questa gara, rendendola ancora più avvincente.

Ma ora sventola la bandiera a scacchi e finalmente è il mio momento di gloria. Scusatemi, ma vado a festeggiare a donne e champagne (da accompagnarsi con delle fragole, che ne esaltano il sapore...)

Passo e chiudo (per non farvene sentire la mancanza).

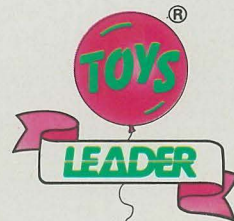
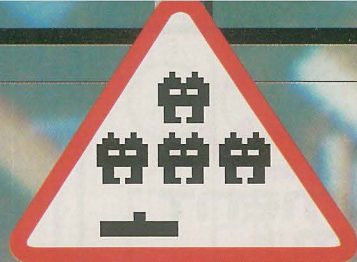
Alex

E almeno saluta quando passi di qui, no?

Scusi buon uomo, dove ha detto che posso trovare un ufficio postale qui vicino?

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Buon uso del bitmap - Però conseguente penuria grafica	75
SONORO + Ottimi effetti + Discreto commento musicale	80
GIOCABILITA' + Immediato e avvincente - Forse in due ci si sarebbe divertiti...	85
SETA Grazie a Console Generation	81

TWIN B

87

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Se il vostro sogno nel cassetto, è sempre stato quello di poter pilotare un'astronave con due piedi e due mani, armata di pistola e palle da biliardo, beh, penso proprio che questo sia il gioco che fa al caso vostro.

Ehi, vediamo di non rovinare la ferrovia. Già arrivano in ritardo, se poi distruggiamo qualcosa...

Innanzi tutto cominciamo col dire che Twin Bee è la conversione dell'omonimo coin op, presente in quasi tutte le sale giochi da almeno un annetto.
Anche se come gioco non brilla molto per originalità e innovatività della grafica, è riuscito in un modo o nell'altro (penso proprio nell'altro, anche se non so quale cavolo sia) ad accaparrarsi una larga fetta di videogiocatori.
Ora grazie agli immani sforzi della Konami, possiamo deliziarci a giocare con questo divertentissimo shoot'em up direttamente a casa nostra; ovviamente se possediamo un PC Engine.
La storia di Twin Bee è una delle più standard che si possano inventare per un videogioco.
La rinomatissima principessa Melora, dai giapponesissimi capelli verdi (amo le principesse dalla chioma color smeral-

Mentre ammirate il paesaggio (alquanto impressionante, no?) lo squadrone sulla destra dello schermo vi fa la festa.

Finalmente riesco a vedere cosa c'è dentro il casco di Darth Vader!

Interno di astronave che cercava di fare la furba camuffandosi da nave pirata, ma le è andata male! Rocco e Assunta non si fanno mica fregare così!

do), è stata rapita dal solito malvagissimo essere quale può essere un demone, un mago, un cavallo o un aspirapolvere; fate un po' voi.
Due dei fidatissimi sudditi della principessa, un ragazzo e una ragazza dagli esotici nomi di Rocco e Assunta (che guarda caso siete proprio voi), non potendo tollerare una tale situazione, decidono in fretta e furia di partire per il castello del malvagio e così porre fine a quest'incresciosa situazione.
Purtroppo i nostri due eroi non hanno fatto i conti con l'armeria (o forse è il caso di dire: hanno fatto i conti senza l'oste dell'armeria).
Così sono stati truffati in maniera poderosa dall'"armivendolo", poiché tale infamissimo essere ha rifilato loro due ciofeche (Alex, spero si possa dire ciofeca in una recensione!)(dopo ciò che hai scritto in Toilet Kids... NdAlex) che definisce astronavi, ma che in realtà assomigliano tanto a due ovetti Kinder con mani e braccia (pazzesco!).
Come accennato in precedenza il gioco è uno spara e fuggi a scorrimento verticale, senza nessun'innovazione rispetto ai propri simili.
L'ambientazione del gioco è di carattere fantasy giapponese, che come noi ben sappiamo si discosta molto dalla concezione di fantasy europeo. Infatti come nemici incontreremo: coccinelle, more, lamponi, meduse, uomini mosca (che assomiglino tanto a Ultraman) ed elefanti rosa (no! Non sto scherzando!), assieme a tanti altri nemici, tutti rigorosamente volanti.
Inizialmente le astronavi sono dotate solo di uno sparo singolo, di bombe che dovranno essere sganciate sopra la testa dei nemici di terra e anche del miticissimo Beam alla R-Type, che se caricato a sufficienza ha un'azione veramente devastante.
Come ogni shoot'em up che si rispetti è possibile aumentare in maniera professionale il proprio volume di fuoco. Per far ciò, sarà sufficiente prendere a cannonate la prima nuvoletta sorridente che si incontrerà in cielo, in modo che essa liberi nell'aria una campana. Successivamente sarà sufficiente tirare qualche altra blastata alla povera campanellina per farla cambiare di colore, raccoglierla e il gioco è fatto.
Alla fine di ogni livello ci sarà ad attenderci il mitico, insuperabile, inattaccabile mostrone di fine livello (come poteva mancare? Ormai i mostroni sono diventati un mito) che è un po' come la speranza, cioè l'ultimo a morire (chi vive sperando... Giusto per riprendere un po' il discorso di Toilet Kids, no? NdAlex).

Mosca, ragno, UFO, cosa sarà mai? E soprattutto, ce la faranno contro di lui due ovetti Kinder?

Indubbiamente Twin Bee è un bel gioco e una riuscita conversione. Anche se dall'originale di sala giochi ha perso qualcosa in termini di grafica, fatto d'altronde inevitabile, ha conservato integralmente tutta la giocabilità propria del coin op. Grazie alla possibilità di scegliere se giocare nel modo Easy(facile), Normal, Hard (difficile) oppure Professional (impossibile)(che, anche se non è una fedele traduzione, rende bene l'idea NdAlex) il gioco riesce a essere immediatamente giocabile, adeguandosi alle esigenze di ogni videogiocatore.
In definitiva Twin Bee, che tradotto letteralmente significa "Ape gemella(?)" riesce a sfruttare a pieno le potenzialità del piccolo di casa NEC, regalandoci ore di sano svago casalingo.

Giovanni Papandrea

Ehi, Gabriele, ma questo schermo non ti ricorda qualcosa?

PC ENGINE	
GRAFICA + Discretamente definita e ben colorata - qualcosina poteva essere disegnata meglio	85
SONORO + belline le musiche + e anche gli effetti sonori	83
GIOCABILITA' + Molto facile da iniziare a giocare + Livelli di difficolta ben calibrati	89
KONAMI Grazie a Console Generation	87

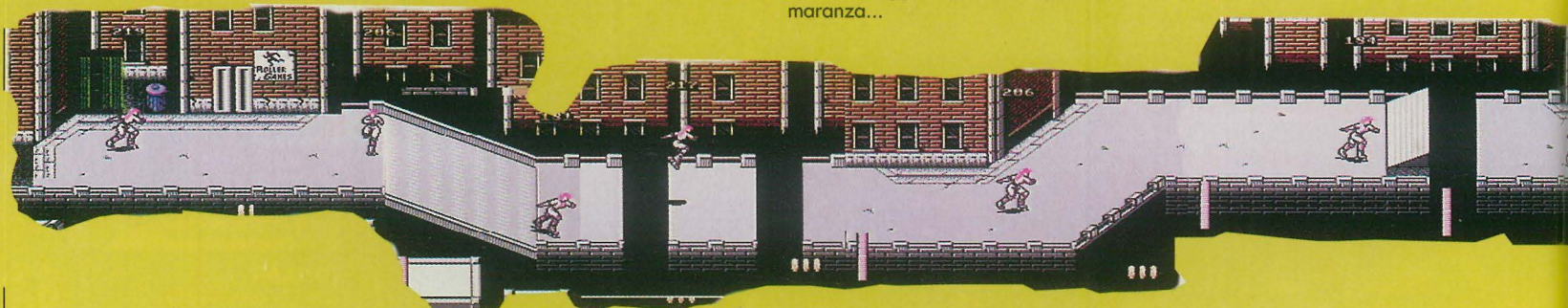
74

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 + 4

ROLLERGAMES

Che cos'hanno in comune dei giochi come il Rollerball, lo Speedball e i RollerGames? Semplice! I pattini e le mazzate in testa.

America, ai giorni nostri. In una non ben definita metropoli uno sport ultraviolento sta prendendo piede. Tale disciplina sportiva, il cui nome è Roller Games, non è nato come un vero è proprio sport, ma è stato inventato dalle bande cittadine per porre termine alle dispute tra l'una e l'altra fazione.
Quando una banda, per un motivo o per l'altro, si trovava in conflitto con un'altra onde evitare inutili spargimenti di sangue ricorreva all'uso del cosiddetto "Roller". Le prime poche regole erano molto grottesche quanto efficaci. Si sorteggiava un membro della banda, lo si muniva di pattini e lo si mandava tutto solo soletto dentro il territorio dominato dall'altro gruppo. Se il malcapitato riusciva a oltrepassare indenne (vivo) il territorio, la disputa avrebbe avuto termine. La banda vincitrice avrebbe imposto la propria volontà su quella sfidante pena la guerra con tutte le altre bande che rispettavano il regolamento.
Le scommesse che si facevano, quando si disputava una tale gara, erano veramente tante. Chiunque poteva scommettere, dal boss

Ecco il rappresentante dei T-Birds che cerca di sfuggire a uno dei sopracitati maranza...

della droga alla casalinga, dall'impiegato al canarino. Il racket di scommesse era qualcosa di spaventoso, c'era un giro di soldi così alto da far rabbrividire il montepremi del totocalcio.

Uno per dare un taglio a questo fiume di soldi sporchi, due per ripulire un po' le strade dalla criminalità e tre per intascare qualcosina anche lui, lo Stato decise di intervenire legalizzando queste competizioni.

Ora questo sport è totalmente gestito dal governo, così come le scommesse.

Le competizioni avvengono regolarmente ogni domenica, anche se non più per porre termine a una disputa come in passato; le regole sono rimaste pressoché invariate.

Le bande sono state sostituite da delle vere e proprie squadre, tra le quali le più famose sono: i "T-Birds" (chissà perché questo nome mi ricorda tanto il film Grease), formata interamente da flaccidi quanto cattivissimi grassoni. Gli o forse e meglio dire le "Hot Flash"che è l'unica quadra formata interamente da donne, tanto belle e carine quanto crudeli e spietate. E infine i Rockers, team composto da ginnicissimi ragazzi sempre nervosi e incavolati.

All'inizio del gioco dovrete decidere per quale delle tre sopracitate squadre correre (leggi combattere senza pietà). Il contendente dei T-Birds è un panzone poco agile, molto forte e poco efficace a saltare gli ostacoli. Quello delle Hot Flash è una graziosa donzella in tuta rosa, agilissima anche se non molto forte. I Rockers invece hanno come rappresentante un baldo giovine mediamente forte e tutto sommato abbastanza agile.

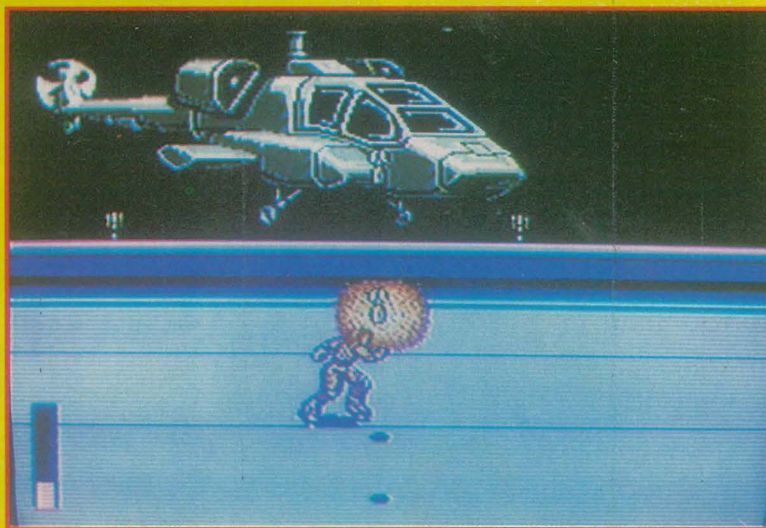
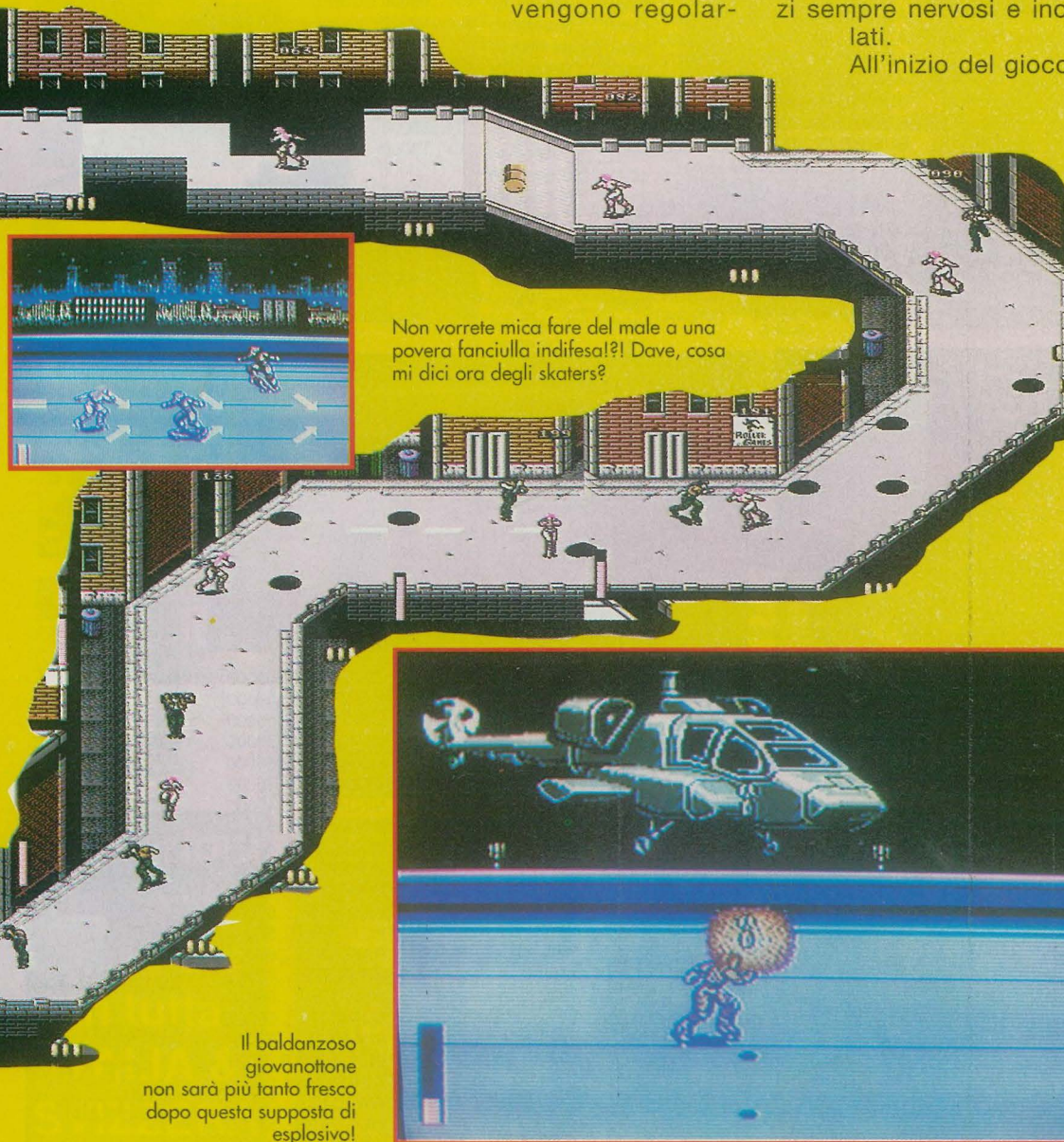
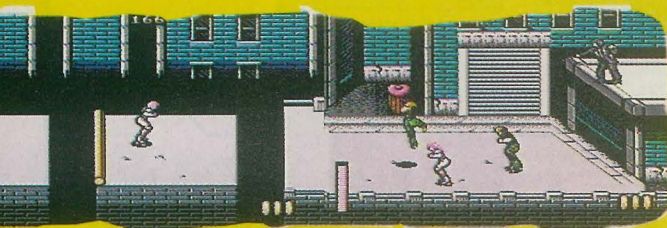
Come in passato verrete scaraventati in mezzo alle vie cittadine, dove ad attendervi ci sarà un orda di maranza senza pietà. Tali elementi sono stati appositamente pagati per farvi la pelle, quindi o picchiateli o state loro alla larga.

Altre insidie cittadine sono: i tombini lasciati aperti (dalle intuibili conseguenze), i muri (fanno sempre male), i burroni (sono profondi) e alcuni esauriti che vi lanciano contro delle granate (le mitiche ananas, note bombe a frammentazione). La lista dei nemici naturalmente non finisce qui, purtroppo l'unica cosa che termina è lo spazio a mia disposizione.

Sostanzialmente Roller Games è un gioco abbastanza riuscito, riesce a mescolare in sé le caratteristiche basilari dei platform e dei beat'em-up, creando un prodotto accattivante e sufficientemente giocabile.

Giovanni Papandrea

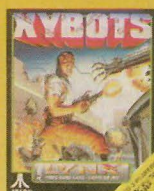
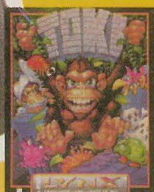
Non vorrete mica fare del male a una povera fanciulla indifesa!?! Dave, cosa mi dici ora degli skaters?

Il baldanzoso giovanottone non sarà più tanto fresco dopo questa supposta di esplosivo!

NES	
GRAFICA + fluida nello scrolling - niente di eccezionale	67
SONORO + carini gli effetti sonori... - ... anche se sono quasi tutti uguali	72
GIOCABILITA' - livelli di difficoltà non ben calibrati +una volta presa la mano diventa appassionante	83
ULTRAGAMES/KONAMI	74

OFFERTISSIMA

LYNX NEW L.169.000

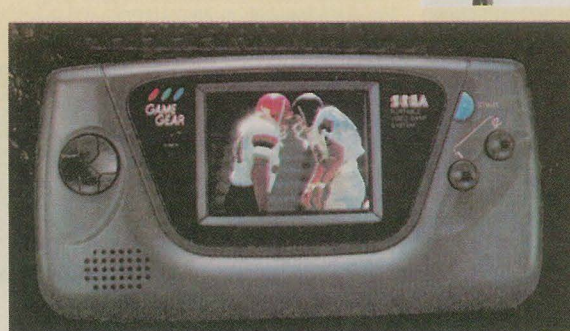
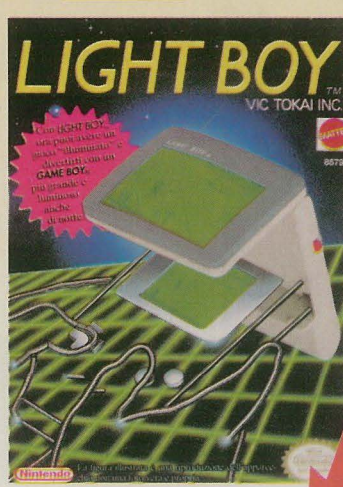
LYNX

720..............69000
APB...............60000
A.GOLF.........59000
BLUE LIG......60000
BLOCK OUT .60000
B.&T.E.ADV. .69000
CALIF.GAM. .69000
CH.FLAG 70000
CHIP CHAL...60000
CRISTAL M...69000
ELET.COP 60000
GAUNT.3 70000
H.DRIVIN 70000
KLAX............70000
MS.PACMAN 60000
PAPERBOY ..69000
N.GAIDEN 70000
PACLAND.....59000
R.BLASTER..70000
ROBOSQ. 60000
ROBOTR. 69000
RAMPAGE....70000
RYGAR 70000
STUNT R. 70000
SCR.DOG 60000
T.A.SLIM.W. .60000
TURBO SUB.60000
TOKI 59000
TOUR CYB. ..70000
VICK.CHILD..70000
XYBOTS 69000
XENOPHOBE60000

GAMEBOY

GAMEBOY

ALL S.CHAL. 59000
ATT.K.TOM...69000
ADDAMS F. ..59000
BUR.T.DEL. ..59000
BUBBLE B. ...59000
B.SIMPSON..59000
BUBBLE G....59000
BOXXLE 59000
B.E.NASCAR 59000
CHASE HQ ...70000
DYNABLAST.59000
D.DRAG.II.....69000
DAEDAL. OP.49000
DR.MARIO....49000
D.H.SCARM..55000
DUCK T. 59000
ELEVAT.AC ..59000
F1-RACER....59000
F.F.LEGG.II ..69000
FORTR.O.F ..59000
GREMLINS II 69000
GO GO TANK49000
ADV.ISLAND 59000
K.O.T.ZOO....59000
KLAX............59000
KWIRK 65000
MOTOC.MAN49000
MERC.FOR...59000
MEGA MAN II59000
NAVY SEAL..59000
NOBUN.AMB 69000
OPERAT.C. ..69000
POWER RAC59000
PUNISHER ...69000
QUARTH.......59000
R-TYPE.........59000
ROBOCOP II 59000
RADER M. 49000
SHANGHAI ...59000
SOLAR STR. 55000
SOL. CLUB ..59000
TASMANIA S.59000
TENNIS.........49000
TURRICAN ...69000
TURTLES II ..69000
WORLD CIRC.69000
W.CUP SOCC.49000
WWF WREST69000
ZEOTH 59000

ACCESSORI *GAMEBOY*

GAMEBOY CONSOLE+TETRIS	159000
ALIMENTATORE	19900
BAG GAMEBOY	22000
LIGHTBOY	49000
ILLUMINATOR	39000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sl materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.
*Importazione diretta.

GameGear

ALESTE 75000
ARLIEL 65000
BASEBALL ...65000
BUBBLE D. ...59000
CHASE HQ ...75000
COLUMNS....45000
DEVILISH 59000
DONALD D ...59000
DRAGON C. .55000
ETERNAL L ..65000
FANTASY Z. .59000
FORB.CITY...55000
G-LOC 59000
GEA STIDIU. 55000
GALAGA 91 ..59000
GOLDEN A. ..55000
GOLF 55000
GRIFFEN......49000
HALLEY W....59000
HEAD B. 59000
JUNCTION....49000
LITTLE DEV..59000
MAHJONG....59000
MAPPY 55000
MICKEY M. ...59000
MONACO GP55000
MOONWAL. ..65000
NINJA G........49000
NINJA.L. 59000
OUTRUN 49000
POKER 59000
PONGO 49000
PSYCH.W. 59000
PUTT &PUT. .55000
RASTAN S. ...69000
SHANGH.II ...75000
SHINOBI 55000
SONIC 55000
SPACE H. 59000
SUPER WAR 79000
T.BERLIN W. 65000
WAGON L. 55000
WONDERB. ..55000
WOODY P. ...49000

GAME GEAR 279.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

SUPER FAMICOM

F1 EXAUST HEAT

JOE & MAC

ADVENTURE ISLAND

WAYANG LAND

SUPER CONTRA

D-FORCE

WWF WREASTLEMANIA

DARIUS TWIN

SMASH TV

ULTRAMAN (S.NES)

DRAGON BALL Z

ROKETEER

RPM RACING

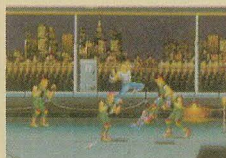
S-NES

Titolo	Prezzo
BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
F-ZERO	110000
FINAL FANTASY II	129000
FINAL FIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
HOME ALONE	110000
HYPERZONE	99000
JOE&MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICAL NINJA	110000
PAPERBOY II	115000
PITFIGHTER	109000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPM RACING	110000
SMASH T.V.	9000
N.SQUADRON	109000
WWF WRESTLING	109000
JB-KING	135000
ASCIIPAD	65000

FAMICOM

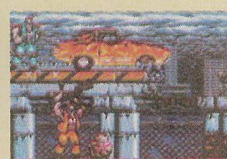
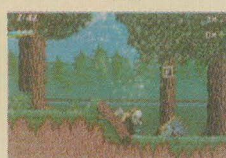
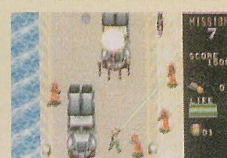
Titolo	Prezzo
ADV. ISLAND	169000
BATTLE COM.	149000
CASTELVANIA	129000
DUNGEON MASTER	149000
DRAGON BALL	169000
DIMENSION FORCE	129000
F1-EXHAUST HEAT	139000
F-ZERO	79000
FINAL FIGHT	129000
PRO-WRESTLING	129000
GUNDAM F-91	139000
GERRY BOY	149000
HYPER ZONE	119000
JERRY BOY	149000
KNIGHT GUNDAM	149000
MONEY JIRO	129000
PRO-FOOTBALL	159000
ROCKTEER	139000
ROMANTIC SAGA	
RAIDEN DENSETSU	149000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC	139000
SUPER R-TYPE	110000
SUPER TENNIS	109000
THUNDER SPIRITS	159000
Y'S III	110000
ZELDA III	139000

SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.

L.45.000

Megadrive

STREET OF RAGE

TOKI

VALIS

TWO CRUDE DUDES

KID CHAMELEON

MERCS II

MEGA-CD
L.750.000

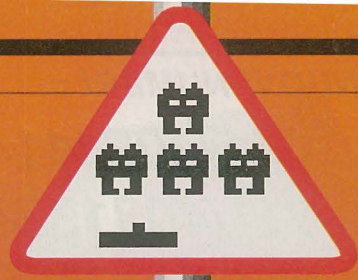
MEGADRIVE

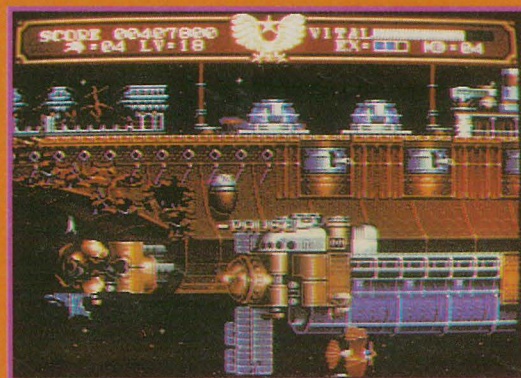
Titolo	Prezzo
ARCUS ODISSEY	99000
ALIEN STORM	79000
BEAST WARRIORS	99000
BATMAN	99000
DARK CASTLE	89000
DARWIN 4081	59000
DAI SENRYAKU	79000
DEVIL CRUSH	99000
D DRAGON 2	99000
DYNAMITE D.	79000
EL VIENTO	99000
E-SWAT	59000
ESO 3	59000
ELEMENTAL MAS.	79000
F1- CIRCUS	99000
F1 GRAN PRIX	99000
FATAL REWING	89000
FIGHT.MASTER	99000
FINAL BLOW	89000
FORBIDDEN CITY	99000
GAVARES	69000
GHOSTBUSTER	79000
GOLDEN AXE 2	99000
HEAVY UNIT	69000
HELL FIRE	49000
IMMORTAL	99000
INSECTOR X	99000
JEWEL MASTER	89000
JAMES POND	79000
KID CHAMELEON	99000
KLAX	69000
MARVEL LAND	79000
MAGICAL HAT	59000
MICKEY MOUSE	89000
MICKEY MOUSE 2	99000
MIDNIG. RESIS	99000
MOONWALKER	79000
NINJA BURAI	99000
OUTRUN	79000
QUACK SHOT	89000
RASTAN SAGA 2	69000
ROLLING THUND 2	99000
RUNARK	99000
SANGOKUSHI	79000
SAINT SWORD	99000
SHADOW DANCER	79000
SONIC	89000
SPIDERMAN	99000
S.AIR WOLF	99000
S.SHINOBI	89000
S.HANG ON	79000
STREET OF RAGE	99000
SWORD OF SOD.	79000
THUNDER FOX	99000
TOKI	99000
TWO CRUDE DUDES	99000
WRESTLE WAR	89000
WONDERBOY 3	69000
XDR FIGHTER	69000
Y'S III	79000
VALIS	119000
ZERO WINGS	79000

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

STEEL

79

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Era una mattinata cittadina, con un'insolita e fresca aria pulita. Dopo essermi alzato dal letto mi guardo attorno: non potevo credere di essere a casa, di sentirmi al sicuro, senza testi da correggere, dopo aver dormito ben cinque ore... Drrrrrriiiiiiin! La realtà invece si presenta con la stessa mattinata ecc. ecc., ma ancora un po' di testi da correggere, tre ore di sonno alle spalle e la fretta di finire il lavoro. Mezz'ora dopo la levataccia un mal di testa titanico mi assale e monta la rabbia dentro di me come un frullatore l'albume. Sempre più attraverso un pomeriggio costellato di insuccessi; ma ora il momento è giunto: mi vendicherò su colui che ha scritto l'ultimo testo da correggere... Oh, e indovinate chi è? DAVE! Che si sia ripreso dall'ultima che ci siamo visti (lui mi ha visto un po' di meno, perché la prima cosa che ho fatto è stato colpirlo agli occhi)? O meglio, che sia rimasto qualcosa di lui? Poi controllo meglio e non trovo più il file della sua recensione. Faccio una ricerca automatica nell'hard disk del Macintosh, ma il file è stato cancellato. Sconvolgo la redazione cercando un dischetto con sopra scritto il suo nome... ma invano. Lo chiamo a casa... occupato. Ehi, un momento, Stefano, non andartene, ho bisogno del tuo aiuto! Slam (la porta che si chiude)! Aspettate un momento, non toccherà mica a ME! Non ditemi che sono proprio IO quello che scriverà l'ultima recensione, quello su cui mi dovrò vendicare... Oh beh, tanto ci sta già

Vediamo un po' di evitare questa squadriglia di volatili blu!

Riuscirà l'eroe buono, simpatico, carino, caporedattore, forte, sincero e soprattutto bravissimo con gli shoot'em up a terminare (non nel senso di finire, nel senso di Schwarzenegger) i propri collaboratori, per poter finalmente finire in pace?

Scusate, ma mi potete spiegare come fanno a far volare cose così grandi?

Ah, ah, cosa volete che siano due semplici torrette per un aviere esperto come meeeeee...

EMPIRE

Forse sono volato troppo in alto. E dopo mi lamento se mi trovo a combattere contro gli UFO...

Avevo quasi obliato di farvi vedere il cugino dell'aereoplano: il massiccio dirigibile d'attacco!

pensando il mio mal di testa, meglio iniziare la recensione... Non che effettivamente ci sia molto da dire, tanto uno shoot'em up è uno shoot'em up, e non si scappa (come mi sento filosofo stanotte). In questo vi trovate al comando di un aeromobile (o un aereo, decisamente maneggevole ma poco armato, o un dirigibile, più lento nei movimenti ma sicuramente più cattivo) e dovete penetrare all'interno del territorio nemico distruggendo tutto ciò che vi capita a tiro di mitraglietta, bombe, ecc. ecc. Steel Empire è uno sparaefuggi fra quelli abbastanza carini, ma a cui manca qualcosa per divenire uno di quelli per cui tutti qui dentro (e lì fuori, anche se me ne accorgo di meno quando accade da voi) impazziscono. La grafica non è eccezionale, anche se ben curata, il sonoro è discreto e la giocabilità abbastanza buona. Però è decisamente facile. Accattivante quanto volete, ma facile. Consigliato quindi a quelli tra di voi che si trovano alle prime armi con questo genere di gioco, mentre agli ultraesperti blastatori suggerirei di cercare qualcosa un po' più adatto alle loro dita con l'autofire incorporato, qualcosa che sia capace di scaldare i loro joypad come un tempo...

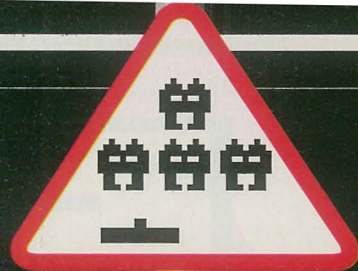
Alex

Ma non si dice sempre che sopra le nuvole si trova il sole? Beh, adesso ditemi subito chi l'ha preso! Avanti, chi è stato?

Oh, finalmente qualcosa che vola perché è fatta per farlo. Oddio, forse è un po' troppo grossa per me, ma...

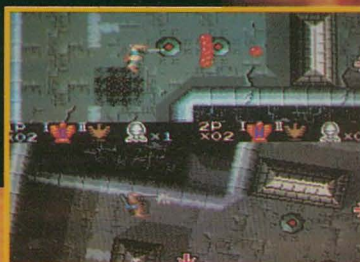
MEGA DRIVE

GRAFICA + Ben fatta - Piccola, però	**80**
SONORO + Carino ma pesantuccio + Effetti nella media	**79**
GIOCABILITA' + Accattivante, urla "Finiscimi"! - E vi lascia anche fare!	**77**
HOT-B Grazie a Console Generation	**79**

SUPER

GIOCATORI 1/2
LIVELLI 6
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 3

09\04\2045. COMUNICATO URGENTE IN CODICE VCG£$%789099: La Terra è invasa da una razza aliena. STOP. Probabile provenienza: nebulosa di Andromeda, settore A04-E88. STOP. Gli alieni hanno distrutto i principali centri militari del globo mediante irradiazione di onde dall'analisi spettroscopica sconosciuta. STOP. Il pianeta, senza alcuna difesa, è divenuto sede di avamposti invasori. STOP. Si suggerisce rapida azione di commando scelti in obiettivi sottoindicati. STOP. Tempo stimato a disposizione: 36 ore.

"Ehi, ma è uno scherzo o cosa?" - dissi, celando a stento una risatina - "il primo aprile è passato da un pezzo, ormai."
"Se fossi in lei, tenente, non farei tanto lo spiritoso. Questo rapporto proviene direttamente dal Pentagono e reca l'ora delle 08.00 di questa mattina".
"Scusi, signore. Ma non crede che in una notte soltanto sia impossibile che questi cosiddetti alieni abbiano distrutto le difese militari dell'intero pianeta e piazzato qua e là degli avamposti strategic..."
"Ora basta, tenente" esclamò nervosamente il generale "sono perplesso quanto lei, ma posso assicurarle che questo comunicato non è fasullo. Solo io e il presidente conosciamo questo codice."
"Allora mi spieghi come mai nella nostra base, che contiene l'arsenale più ingente della costa ovest, non è accaduto nulla".
"Innanzitutto gli arsenali della difesa americana sono collegati elettronicamente al Pentagono, e se succedesse qualcosa saremmo i primi a rendercene conto. Comunque, una ventina di minuti fa, ho inviato una squadra di rilevatori nei depositi sotterranei, dato che gli strumenti di controllo non segnalano alcuna anomalia. Dovremmo avere il loro rapporto a moment..."
BEEP! BEEP! Il generale accese il video terminale.
"Qui è la squadra C10, signore. E'... è inspiegabile...ma... le armi non funzionano signore... Nessuna... né i missili terra aria né i jet, né i carri. E' come... è come se qualcosa avesse fuso il loro interno lasciando intatto l'esterno... è incredibile, cosa può essere successo, signore?"
La fronte del generale era imperlata di sudore.
"Non posso dirtelo ragazzo, non posso dirtelo." CLICK. Spense inebetito il terminale.
"Anni interi trascorsi nella paura di una guerra nucleare e, proprio quando firmano i trattati anti armamento...", il generale finì la frase in un mormorio incomprensibile, che sfociò in una risata isterica. Gli riusciva difficile accettare quella pazzesca realtà. Poi, in un attimo, il generale più decorato d'America si ricompose, e il suo volto assunse l'espressione impenetrabile di sempre. Pensai che avevo paura di ciò che immaginavo stesse per dirmi.

Eh opplà! Un bel mortalino e entriamo nel carrarmato per arrostire i nemici!

Un bello show della capacità di rotazione hardware del Famicom. Le frecce indicano le direzioni in cui si trovano i vostri obiettivi.

Ma perché devo passare di qui se hanno appena messo l'asfalto nuovo ed è ancora caldo?

CONTRA

"Tenente, lei è a capo del gruppo Super Contra. Siete la speranza del paese. Si scelga un pard altrettanto qualificato e si prepari subito a partire. E' tutto. Può andare, ora."
Uscii velocemente dall'ufficio. L'incubo era cominciato.

Uff... Che fatica! Partorito! Una maniera diversa per introdurre un gioco alla Rambo come tanti altri. Beh, non proprio come tanti altri sul super Famicom, dato che è il primo del genere Gryzor, Midnight Resistance & CO. Davvero ben fatto, Konami!
Il gioco si sviluppa principalmente nella tradizionale prospettiva laterale di scrolling da sinistra a destra, con brevi parentesi in verticale, e in alcuni livelli (II e V) utilizza una visuale dall'alto per enfatizzare le capacità "rotatorie" dell'hardware famicomiano.
Oltre alla fantasmagorica grafica e all'ineccepibile animazione d'ogni sprite è notevolissima e originale l'idea che caratterizza ognuno dei sei lunghi livelli del gioco: attraverserete città semidistrutte, volerete appesi a dei missili (buona fortuna!), guiderete velocissime moto e, come se non bastasse, dovrete districarvi acrobaticamente tra incendi ed esplosioni varie.
Presente la solita lunga lista di armi aggiuntive di cui vi impossesserete lungo il cammino (lanciafiamme, bazooka, lanciamissili, laser ecc.) e la possibilità di seminare distruzione nello schermo con smart bomb e mossa segreta (tenendo contemporaneamente premuti i tasti left e right, si schiaccia... ma, se ve lo dico, che mossa segreta è?)
Super Contra è un titolo fortemente coinvolgente e adrenalinico, soprattutto se giocato in due; il commento musicale contribuirà non poco a farvi immedesimare nell'azione, e avrete pochissimo tempo per pensare a dove muovervi per evitare il denso turbinio dei proiettili nemici. Sebbene l'area di gioco non sia vastissima (la memoria è stata spesa tutta in termini di spettacolarità), la presenza di tre livelli di difficoltà dovrebbe garantire una sufficiente longevità, anche se i duri dal grilletto facile non tarderanno a terminarlo (io l'ho finito in un pomeriggio a livello NORMAL). Datemi retta, se avete voglia di violenza allo stato puro, rompete il salvadanaio e acquistate Super Contra.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Oh, mancava solo questo pirla con i suoi missili. Ma cosa volete che sia dopo il tartarugone casalingo di Giancarlo?

I nostri eroi che, dopo aver con molta crudeltà abbattuto ogni resistenza, sparano in aria una salva in onore dei caduti sul campo.

Giancarlo, quante volte ti devo dire di non lasciare libera la tua tartaruga! Cosa vuol dire che "l'avevi incatenata al muro" e non è colpa tua?

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + davvero spettacolare	93
SONORO + musiche hard che gasano a volontà	90
GIOCABILTA' + molto compulsivo - ma non troppo longevo	75
KONAMI Grazie a Console Generation	90

Dopo aver camminato per un bel po' di tempo, finalmente ci possiamo permettere una Land Rover. Qui siamo nelle vicinanze di una grotta sospetta! Da notare che se volete siete anche liberi di attraversare i boschi circostanti (a differenza di Ph.Star II, III).

GIOCATORI	1
LIVELLI	3 mondi
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Una giovane eroina di nome Alis, un potente guerriero dal nome di un Dio, un gatto un po' speciale, e un mago leggendario, sono i protagonisti di questa stupenda avventura che vi terrà incollati al televisore per mooolto tempo! (Come quella volta che hai confuso il gel e l'attack, no Gabriele? NdAlex)

C'ERA UNA VOLTA...

Phantasy Star è un gioco di ruolo, ovvero un'avventura in cui dovrete interpretare uno o più personaggi guidandoli nelle svariate imprese che si presenteranno loro nell'arco della loro vita.
La storia, come alcuni di voi sapranno già, è ambientata in un lontanissimo sistema solare la cui stella si chiama Algo (The Algo's System). Intorno ad Algo ruotano tre corpi celesti: Motavia, Palma e Dezoris, ognuno con proprie peculiarità geografiche e diverse civiltà.
Motavia è il pianeta più vicino ad Algo, la cui superficie è caratterizzata da ampie distese desertiche; Palma è il centro di sviluppo della civiltà che vive su questi pianeti, e su di esso ci sono molta vegetazione e grandi quantità di bacini naturali d'acqua; Dezoris è il corpo più lontano dalla stella principale, la superficie è coperta da grandi ghiacciai e sferzata da continue tormente di neve che obbligano la civiltà aliena ospite a vivere in città costruite sotto la superficie!
La storia ha inizio su Palma, dove tutto non sembra andare per il verso giusto: un potente tiranno minaccia di gettare l'intero sistema di Algo in un'eterna stagione invernale nella quale dominano e si prolificano le potenti forze dell'oscurità; Lassic infatti sta per risvegliare dal suo sogno secolare un potente demone "Dark Falz" che in cambio gli darebbe la vita eterna, e se riuscisse nel suo intento sarebbe la fine!

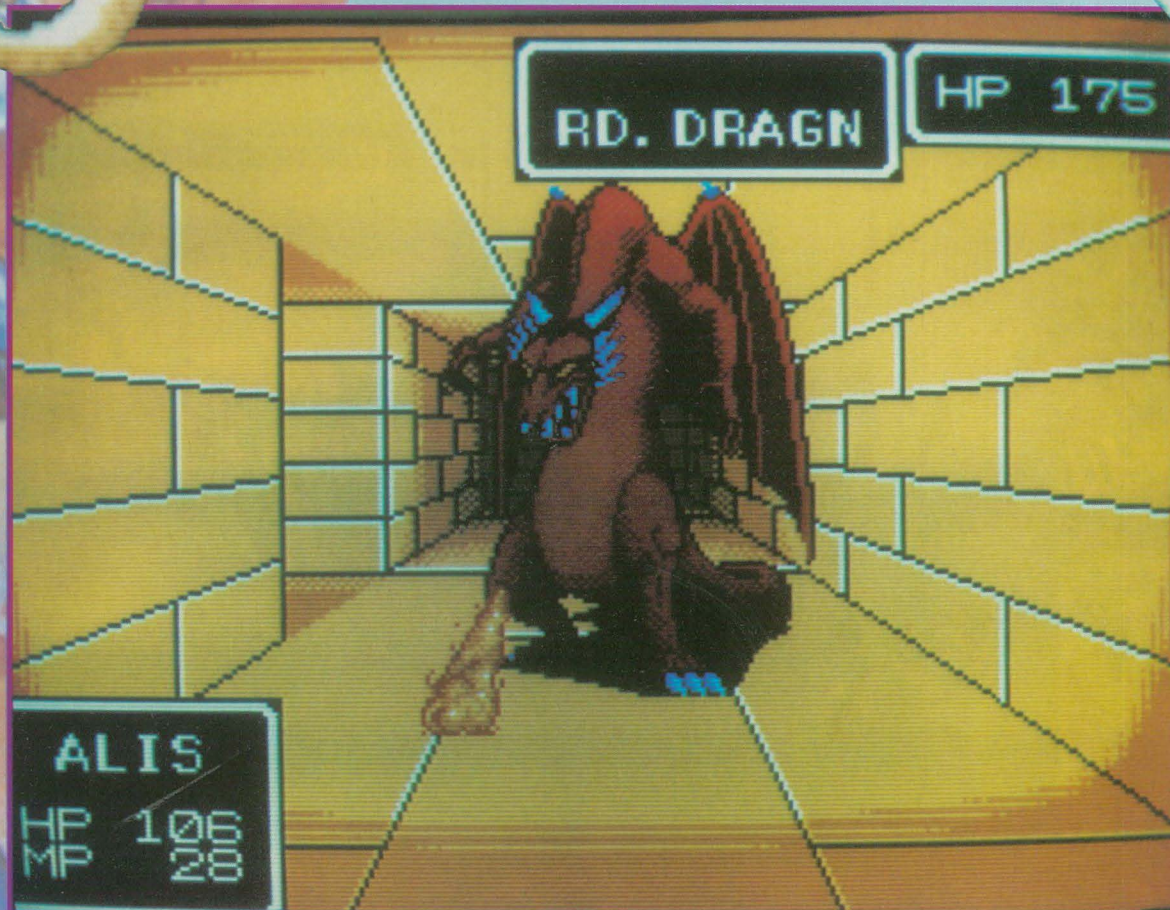
Nei Dungeon non è sempre necessario combattere! Questo simpatico personaggio per esempio si dimostra amico della vostra gente e vi vuole solo aiutare.

Eccoci su Motavia, dove ci troviamo a gironzolare con il nostro hovercraft in uno dei pochi laghi che si trovano su questo pianeta desertico.

PHANTASY STAR

RD. DRAGN HP 175
ALIS HP 106 MP 28

I draghi rossi sono la specie più aggressiva della famiglia, e con lui è un po' difficile tentare un eventuale discorso!

Voi impersonate Alis, una giovane fanciulla di famiglia reale, il cui fratello è stato ucciso brutalmente da Lassic durante un tentativo di infiltrazione nel palazzo e il cui scopo, naturalmente, è trovare il modo di bloccare i piani assurdi del tiranno, ma vi posso assicurare che non sarà facile!
Il lunghissimo viaggio che vi attende prevede l'esplorazione dei tre mondi che formano il sistema solare di Algo: su ognuno di questi troverete innumerevoli città, dungeon e altri ambienti (diversi a seconda del pianeta su cui ci si trova) in cui si celano altrettanti quesiti da risolvere per poter trovare il luogo dove è situato il palazzo di Lassic.
Successivamente sarà necessario indagare sulle leggendarie armi di laconia (il materiale più resistente in questo sistema di pianeti), l'unico mezzo che può contrastare la forza di Lassic e sconfiggerlo.
Durante il gioco ci saranno altri personaggi che aiuteranno Alis nella disperata impresa: il primo è Odino, un potente guerriero che un tempo osò sfidare Medusa ma che purtroppo rimase pietrificato durante il combattimento; a voi il compito di trovare il modo per riportarlo in vita!
Poi c'è Myau, un gatto molto speciale, e infine Noah che veste il ruolo di un mago molto particolare e importante per la risoluzione dell'avventura.

I DUNGEON:

Una particolare nota devo farla per quanto riguarda la realizzazione dei labirinti, che si vedono in soggettiva e si muovono verso e/o intorno a voi con molta fluidità.
Appena cominciato il gioco, se oserete addentrarvi nei dungeon con troppa fretta, sarete costretti a girare al buio dal momento che bisogna prima comprare le torce o le lanterne che comunque hanno una durata limitata di luce!
Ogni dungeon può essere costituito da più livelli (alcuni sono profondi addirittura 20 piani!), e nascondo tesori protetti da mostri mitologici, trabocchetti e misteri che devono essere risolti da te con i tuoi compagni.

BELLO E LONGEVO!

Conosco ben pochi titoli che possono competere sotto il punto di vista "longevità" con

Alis, seguita dal suo gruppo (notate in coda la coda del simpatico Myau), si aggirano per una delle città...

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

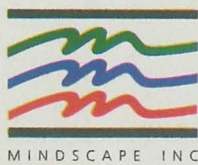
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

GAUNTLET II™

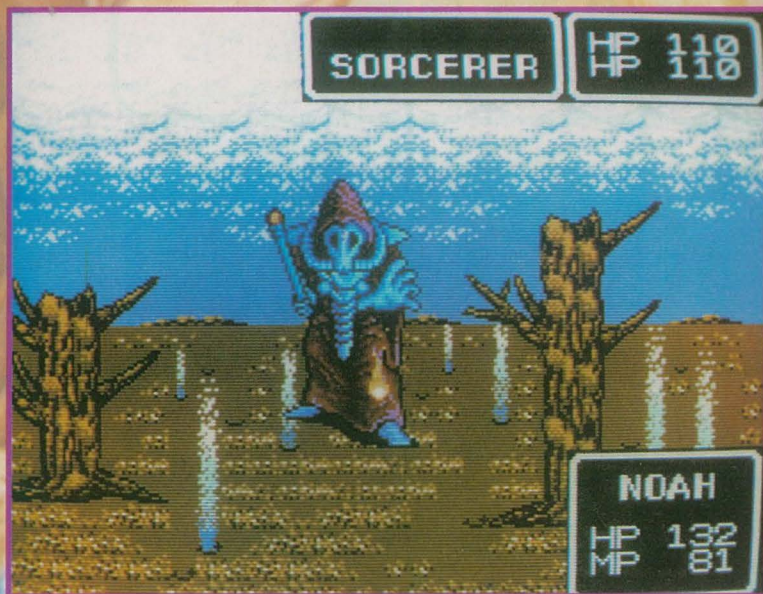
Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

DAYS OF Thunder™

Scalda i motori e competi con i più grandi piloti di automobili da corsa sui circuiti più prestigiosi del mondo: DAYTONA BEACH, ATLANTA, PHOENIX e altri ancora. Stai all'erta perchè i tuoi sfidanti sapranno mettere a dura prova tutta la tua abilità di campione!

MINDSCAPE INC

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA- ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Qui siamo in una zona su Motavia dove fuoriescono gas molto velenosi, è necessario equipaggiarsi di un gas shield; il luogo è anche frequentato da pericolosi stregoni!

Costui non ha bisogno di molte presentazioni! Vi basti sapere che l'unico modo di resistere un po' ai raggi fulminanti del suo scettro è quello di possedere un oggetto molto prezioso!

Ph.Star, per concluderlo ci vogliono minimo 5 mesi (se siete bravi!)(e se vi incollate alla console con un po' di attack. NdAlex) di gioco continuo e non avrete modo di stufarvi a causa della grande varietà delle situazioni che vi si presenteranno.
Ph.Star è molto giocabile sin dall'inizio, i comandi sono immediati grazie al tradizionale modo di controllo a finestre e icone che vi permette di prendere le decisioni che più sono indicate in "quel" momento.

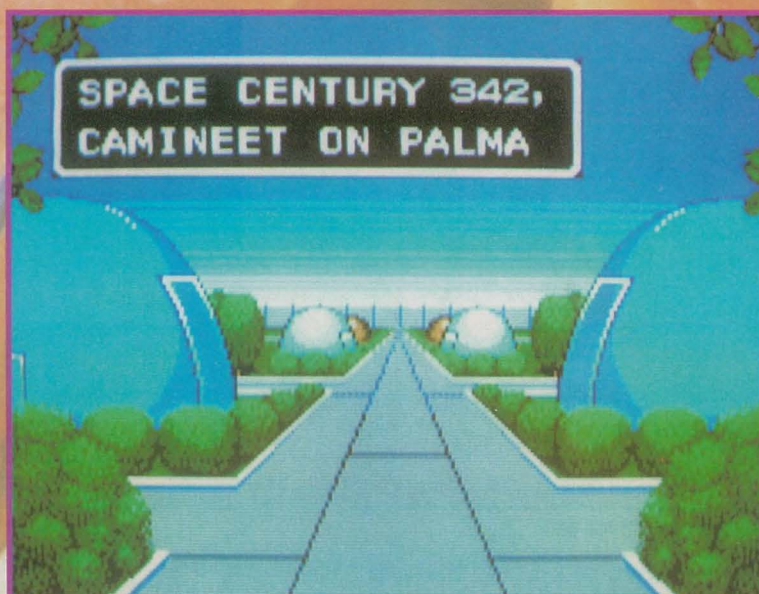
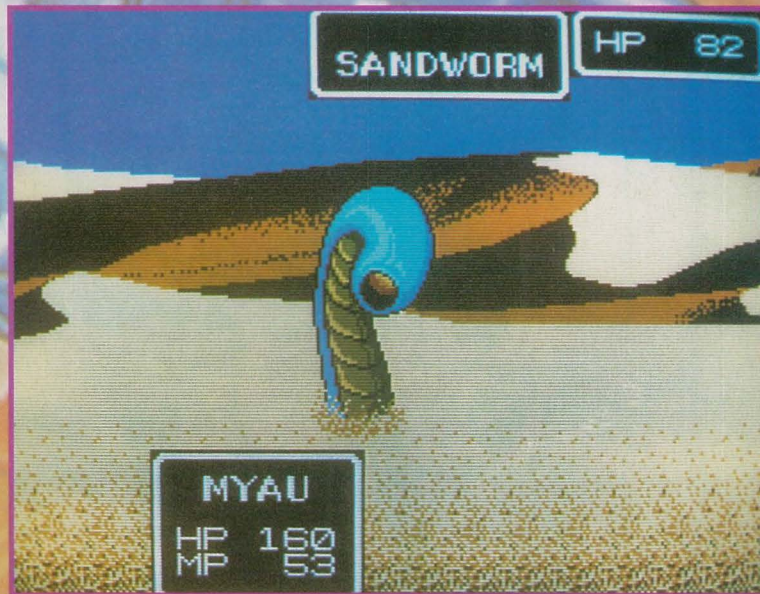
CONCLUDENDO...

Phantasy Star è uno dei primi RPG che sono stati realizzati su console, e secondo me rimane il migliore in assoluto, sicuramente superiore anche ai seguiti (Ph.Star II, III), che sono forse un po' superficiali e gravati da alcuni fattori negativi come combattimenti frustranti e assenza di fondali durante l'azione, impossibilità di andare dove si vuole, e, cosa più importante, mancanza della visuale in soggettiva dei dungeon.
Un valido motivo, per i possessori di MD, di acquistare il Master System Converter...

E LA STORIA CONTINUA:

Beh, voglio far presente che purtroppo il Demone "Dark Falz" o "Dark Force" viene risvegliato da Lassic, e benché Alis sia riuscita a sconfiggere il suo ministro, ritornerà 1000 anni dopo per vendicarsi dell'affronto; inoltre causerà la distruzione di Palma e obbligherà la popolazione a un interminabile pellegrinaggio nello spazio. Ma questa è un'altra storia!!! (Per fortuna. NdAlex)

Gabriele Pasquali

Siamo appena arrivati alla capitale su Palma, sembra tutto tranquillo!

Ogni luogo ha come sfondo di combattimento diverse ambientazioni, e ogni mostro è animato come si deve: notate il vermone alla "Dune" che vi sta attaccando a sorpresa uscendo dalla sabbia!

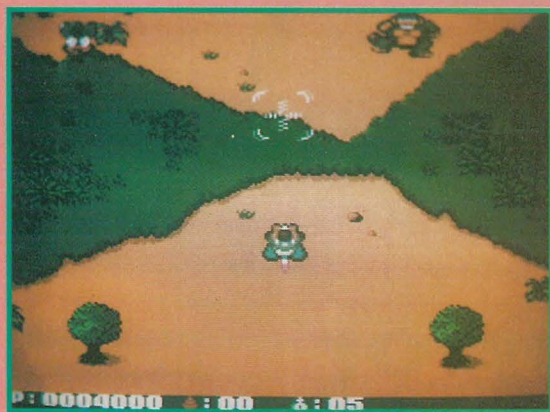
SEGA MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Stupendi fondali molto curati + Idem per i personaggi	90
SONORO + Classiche musichette in stile fantasy	75
GIOCABILITA' + molto duraturo e vario + molti enigmi da risolvere	95
SEGA	92

JOYSTICK
fun

TUTTO PER IL COMPUTER O LA TUA CONSOLE PREFERITA

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

TOILE

No ragazzi, non è proprio possibile! Vabbè che in Giappone il senso del pudore si discosta leggermente dal nostro, ma di produrre un gioco che si basa principalmente sulla popò, non mi sembra proprio il caso.

Nella mia lunga carriera di giocatore, di videogame ne ho visti tanti, ma uno come Toilet Kids mai. E' uno di quei giochi che lasciano un segno indelebile nella memoria, uno di quelli che ci fanno svegliare di soprassalto in piena notte tutti sudati, uno che ci fa porre nuove domande sul senso della vita e sulla sobrietà mentale dei Giapponesi.

Di giochi un pochettino strani se ne sono visti tanti in questo periodo, come Parodius che benché si sforzi di essere il più senza senso possibile, perde ogni originalità (si fa per dire) confronto a questo prodotto della Media Rings Corporation.

A questo punto voi lettori vi starete chiedendo di che cavolo tratti questo gioco.

Presto detto presto fatto.

Il tema principale è quella sostanza organica espulsa dal corpo umano, color marrone e dal cattivo odore; spero di essere stato chiaro senza essere offensivo.

Benché la trama mi sia ancora un tantino oscura, causa il manuale interamente in "nipponico", vi posso dire che l'introduzione è una delle più strane quanto ambigue che i miei pupillissimi occhietti abbiano mai potuto scrutare.

Pensate un po', si vede un ragazzino di circa dieci anni che in pigiama entra in bagno per adempiere alle sue funzioni organiche. Dopo essersi calato le braghe ed una volta seduto sul WC, si sente un tremendo boato. A questo punto un fortissimo getto d'acqua proveniente dal basso lo innalza fino a farlo scomparire dallo schermo (pazzesco!). Ora ditemi se tutto ciò ha almeno un volgarissimo senso (spero che sia stata pubblicata almeno una fotografia di queste scene).

Una volta terminate le canoniche fasi di selezione, si viene automaticamente scaraventati nel gioco, che è uno shoot'em-up.

Pilotando una paperella di plastica a reazione, si è muniti inizialmente di spazzolone per il WC e di flacone di detergente anticalcare profumato al pino.

Lo spazzolone ha la funzione di lanciare bombe contro i nemici di terra, mentre il detergente viene usato come sparo per i nemici volanti. Inoltre si possono raccogliere, per ampliare il proprio arsenale igienico, dei profumi per l'ambiente che avranno una funzione distruttiva nei confronti delle creature a voi ostili.

Prima che passi a spiegare come è strutturato Toilet Kids, è vivamente consigliato a chi è estremamente sensibile, di non continuare nella lettura a causa dei censurabili, ignobili, insulsi ecc... contenuti di questo gioco. Se state leggendo queste righe vuol dire che avete lo stomaco forte (o che siete il caporedattore e dovete farlo per forza. NdAlex), anche se siete sempre in tempo per tornare sui vostri passi.

Il gioco è strutturato in quattro livelli dall'ambientazione alquanto bizzarra (o disgustosa, che dir si voglia).

Il primo si può definire come livello erboso, popolato dalle più ambigue forme di vita. Segue

Eccoci svolazzare sopra una foresta di batteri.

Partiamo per la nostra missione per giungere la, dove nessun detergente era mai giunto prima.

Allora quella cacchetta bonus la prendi tu o la prendo io?

Oh, avevo proprio voglia di farmi un bidet! Ehi, ma questo qui spara!

poi il livello africano, quello sottomarino e per ultimo quello sahariano.
Molte sono le creature che popolano questi mondi, che purtroppo per motivi di censura e buon gusto non posso elencarvi. L'unica cosa che posso dire è che sono tutte con il posteriore al vento, atte a liberare gas tossici. Vi rimando alle fotografie per poterne osservare qualcuna.
Uno degli scopi principali è di riuscire splattare il maggior numero di cacchette dorate e scintillanti che si trovano sulla superficie, anche se non ho ancora capito il perché di tale atto. I mostroni di fine e di mezzo livello, poi, sono qualcosa di epico. Per farvi un esempio, nel primo mondo ci sono dei ragni e una libellula che... meglio non scendere in particolari imbarazzanti, per ora accontentatevi di questo.

Una volta arrivati in fondo a questo sporchissimo gioco, dovrete fronteggiare il Signore della M... Ehm! Il quale non si sa per quale motivo tiene nelle mani e sulla testa delle cacchette. Dopo averlo sconfitto potrete finalmente togliervi la molletta che vi eravate messi sul naso, per tornare a respirare liberi e contenti.
L'unica frase che mi viene in mente per giudicare questo gioco è: "che schifo!". Toilet Kids è un vero è proprio insulto al buon gusto. Anche se la giocabilità è sufficiente e lo schema di gioco collaudato, questo prodotto è destinato essenzialmente a persone con lo stomaco forte e i nervi saldi.
Per rendere onore al titolo... Un vero cesso di gioco (visto ciò che contiene in abbondanza) Non giocateci dopo mangiato.

Giovanni Papandrea

E non venirmi addosso! Cos'è, ti spaventi per un paio di ragnetti?

Saranno bonus o non saranno bonus? E chi ha il coraggio di sparare a quelle due?

PC ENGINE	
GRAFICA - sprite mediamente piccoli - fondali scialbi e pieni di m...	66
SONORO + musiche accattivanti + effetti nella media	76
GIOCABILITA' - livello di difficoltà mal calibrato + bizzarro	72
MEDIA RINGS CORPORATION Grazie a Console Generation	74

88

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	100 per 1820 scene
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Incredibile ma vero! Finalmente un ottimo lavoro americano: Kid Chameleon è paragonabile a un platform giapponese con lo stile grafico occidentale!

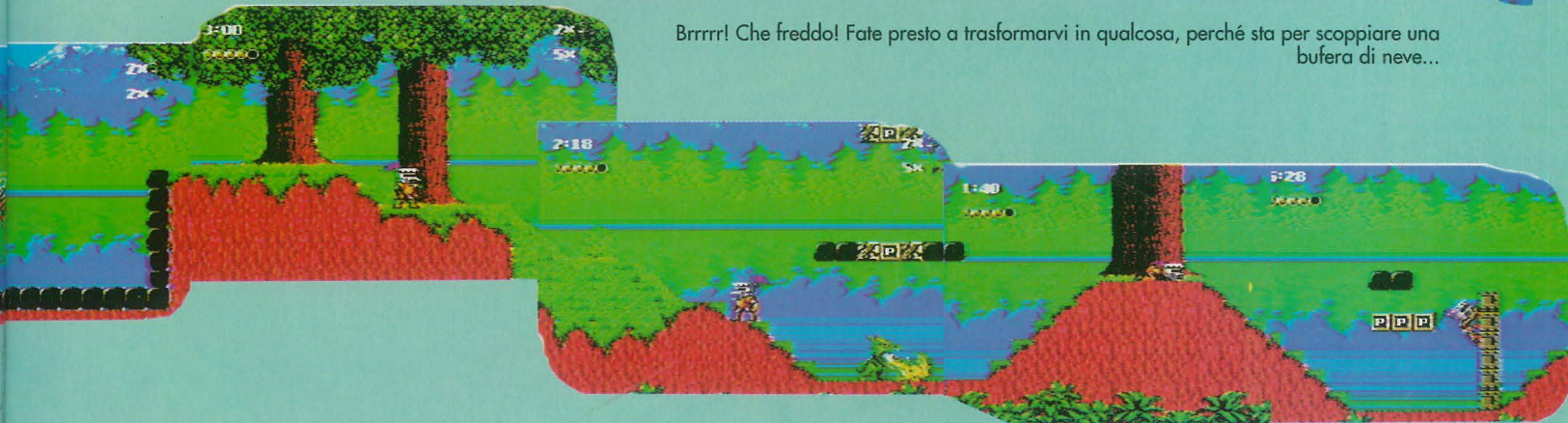
KID CHAMELEON

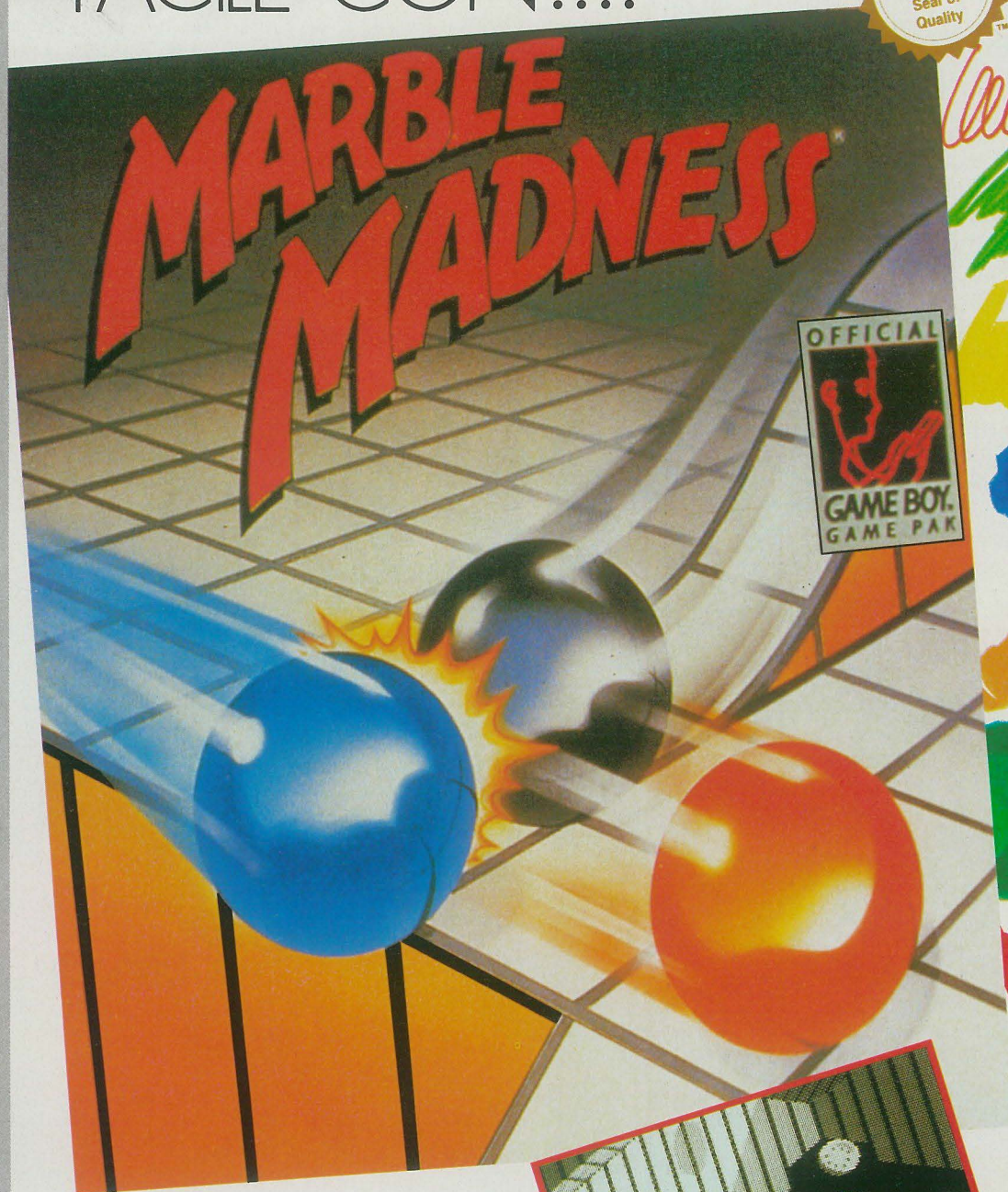
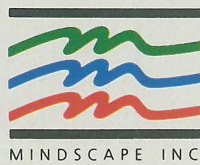
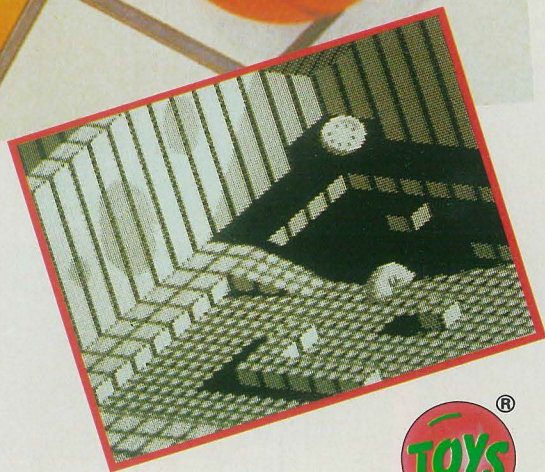
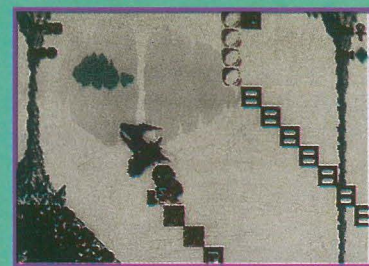
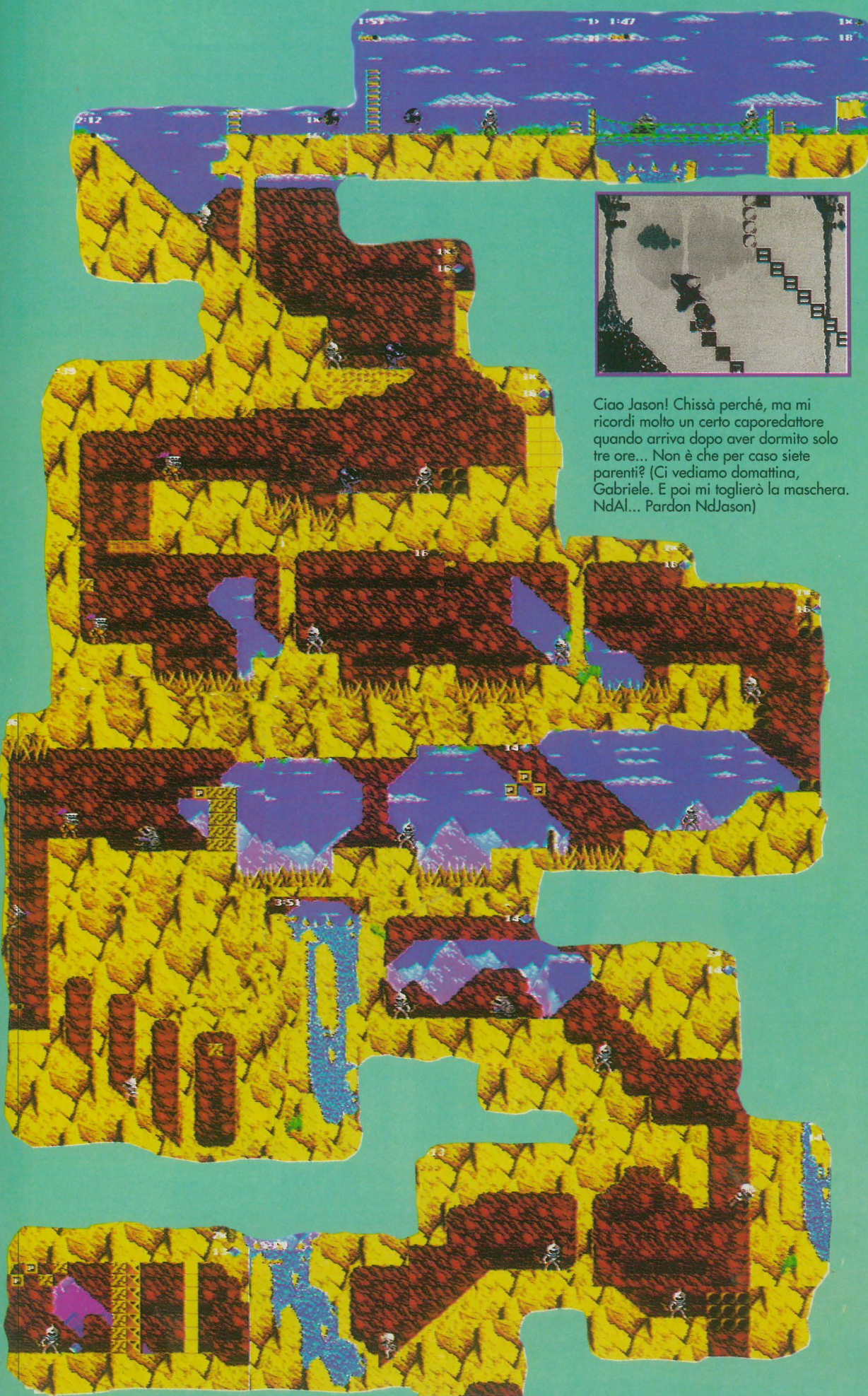
Ecco il prode samurai (o salumai' che dir si voglia) che sta per farsi un panino di mostro di pietra. Beh, i gusti sono gusti anche in materia culinaria, ma non può certo negare che sarà un panino un po' pesante...

Kid Chameleon è ambientato in un futuro prossimo molto vicino alla nostra realtà: i giochi da bar (coin-op) hanno ormai raggiunto un livello tecnologico molto elevato, tanto che nessuno si stupisce più di niente: la grafica è incredibile come anche il sonoro e gli altri fattori che determinano in un gioco la qualità.
Fortunatamente questa monotonia viene interrotta da una nuova macchina arcade, prodotta da una software house sconosciuta, la quale è in grado di creare all'interno di una stanza una realtà olografica in cui il giocatore deve muoversi e partecipare attivamente alle situazioni propostegli dal computer.
Le cose funzionano bene sino a quando la macchina non ri-

ceve una grossa scarica di elettricità, causata da un fulmine in una notte buia e tempestosa (!), che provoca un corto circuito.
Il giorno dopo, quando la sala giochi viene aperta, nessuno si accorge dell'accaduto e il computer divenuto indipendente cattura al suo interno uno dei ragazzi sfidandolo a vincerlo; questa è in breve la storia e ciò che vi attende nell'avventura.
Per fortuna nel creare i numerosi paesaggi e prove che dovete superare, vi viene data l'opportunità di trasformarvi in più personaggi che presentano caratteristiche molto importanti per poter giungere al termine della sfida. Alcuni sono:
- il cavaliere di ferro: è in grado di rompere con la forza

Brrrrr! Che freddo! Fate presto a trasformarvi in qualcosa, perché sta per scoppiare una bufera di neve...

Però poteva ben scegliere un'altra tenuta sportiva questo free-climber; in fondo non deve essere molto piacevole fare lo scalatore con un paio di quintali di armatura indosso!

Un altro prode eroe americano conosciutissimo da loro quanto sconosciutissimo da noi. A me ricorda un po' uno dei ghostbusters, a voi no?

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Original Nintendo Seal of Quality
MARBLE MADNESS
OFFICIAL
GAME BOY
GAME PAK
Un incredibile gioco di abilità, velocità e lotta contro il tempo! Fai rotolare la tua biglia lungo piste tridimensionali. Attenzione alle trappole e ai nemici senza pietà tipo i famelici mangiatori di biglie. Accumula punti bonus e cerca la via più veloce per raggiungere il traguardo!
MINDSCAPE INC
TOYS
LEADER
CADARIO
NINTENDO ®, GAME BOY ™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
COPYRIGHT © 1990, 1984 TENGEN.
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Ciao Jason! Chissà perché, ma mi ricordi molto un certo caporedattore quando arriva dopo aver dormito solo tre ore... Non è che per caso siete parenti? (Ci vediamo domattina, Gabriele. E poi mi toglierò la maschera. NdAl... Pardon NdJason)

bruta mattoncini altrimenti indistruttibili, e con l'ausilio degli stivali e dei guanti può scalare pareti, colonne etc.;
- la mosca: una volta tramutati in insetto sarete in grado di volare agilmente da una piattaforma all'altra e di rimanere appiccicati alle pareti per un po' di tempo, inoltre date le vostre dimensioni è più facile evitare i colpi degli avversari;
- il samurai: è agile ed è in grado, grazie alla propria spada, di fare cose in più rispetto agli altri (tipo affettare salame, prosciutto, formaggio e una bella rosetta e farsi un panino... NdAlex).

Kid Chameleon è un titolo che da ai giochi di piattaforme su MD un filo di innovazione e originalità, ogni stage presenta proprie caratteristiche che richiedono ogni volta un certo impegno per essere superate e più di una volta avrete la possibilità di poter scegliere la forma in cui tramutarvi; naturalmente la vostra decisione vi permetterà più o meno facilmente di raggiungere la fine di un livello.

Il divertimento è garantito dai numerosissimi livelli e dai nemici molto simpatici che faranno di tutto per complicarvi l'esistenza (mmmmm! Che simpatici, ti verrebbe voglia di spaccar loro la faccia! NdAlex), inoltre sul tragitto sono sparsi diversi mattoncini che nascondono bonus tipo tempo aggiuntivo, piccole gemme (che, prese in una certa quantità vi possono proteggere per un po' di tempo!), vite e simboli per trasformarsi in altri personaggi.

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE

GRAFICA — 90
+ Fondali molto belli
+ Animazioni e stile grafico stupende

SONORO — 80
+ discrete musichette!

GIOCABILITA' — 90
+ davvero controllabile e divertente
+ molti scenari spettacolari

SEGA — 88
Grazie a Console Generation

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	abbastanza

THE ADVENTURES OF THE ROCKETEER

C'era una volta un film che, qui da noi, non ebbe successo come invece ne aveva avuto in America. Qualche produttore sfortunato ne aveva acquistato i diritti e decise di tentare la fortuna con un gioco per numerosi formati. Tra i malcapitati prescelti capitò il povero Super Famicom, che dovette sorbirsi un concept multievento come non se ne vedevano dai tempi degli obsoleti giochi per Commodore 64, per di più sviluppato in maniera ingiocabile e mortalmente noiosa nonché banale. Certo, ci mise della gran bella grafica, a 256 colori per la precisione, variopinta come non si era mai vista sulla console a 16 bit della Nintendo, ma l'idea si risolse in uno specchietto per le allodole, e nessuno ci cascò.

Un bel giorno la cartuccia capitò tra le mani del recensore famicomiano di Consolemania, che sperava un gran bene di quel gioco, magari che risollevasse le sorti del malcapitato film. Invece il povero giornalista videoludico rimase deluso: provò e riprovò un intero pomeriggio, e riuscì ad arrivare a stento al terzo livello. Ma il peggio non era la difficoltà, quanto l'enorme semplicioneria degli stage, che spaziavano da corse di biplani praticamente tutti governati dal computer a fasi shoot'emuppistiche totalmente demenziali tra le nuvole, che a stento avrebbero divertito un ingenuo bimbo di cinque anni.

Così il recensore in questione non riuscì a prender sonno quella notte, rivoltandosi continuamente nel letto, angosciato da terribili interrogativi: perché la NOVALOGIC aveva prodotto un videogame tenendo come punti di forza una bella grafica e un commento sonoro mediocre? Come poteva sperare di venderne qualche copia? (Forse solo perché qualche altro gioco con le stesse caratteristiche aveva avuto un grosso seguito, vedi qualche ombra bestiale... NdAlex)

Sì, doveva essere per forza così.

L'indomani, dopo una sobria colazione, prima di scappare in facoltà a seguire le lezioni di elettronica dei sistemi digitali, il recensore decise di dare un giudizio alla cartuccia, e dopo numerosi tentennamenti (che gli valsero un ritardo spettacolare a lezione) decise di dargli 59, generosamente attribuitogli per lo sforzo grafico e sonoro. Fine della favoletta.

Morale facilmente deducibile: pensateci bene prima di acquistare Rocketeer.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Sparando ai razz-aviatori tedeschi...

Facendo la gara con altri tre per il titolo di Rocketeer, facendo il giro attorno a

Infiliamoci il nostro rocket pack sulla schiena e, usciti dall'hangar, lanciamoci nell'azzurro del cielo.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + 256 colori, davvero bella	90
SONORO + abbastanza appropriato - troppo ripetitivo	68
GIOCABILITA' - schema di gioco poco stimolante e stage molto difficili	40
NOVALOGIC Grazie a Console Generation	59

Il primo degli ignari e grossi e pericolosi passanti che dovrete battere e che, una volta sconfitto, vi indicherà la strada per ritrovare la spada...

KLIK! (Rumore di katana che, rientrata nel fodero, si sigilla all'interno. Anche questo tratto dal Giappone, vedi Gamon Ishikawa XIII, l'amico di Lupin III.) E così cominciamo il nostro racconto. Il buon Ryu, ninja da parte di padre e pescatore di elefanti da parte di madre, un brutto giorno non riesce più a trovare la propria spada. Che fa a questo punto? "Se ne compera un'altra" direte voi, come del resto sarebbe logico dedurre. Invece no: la spada di famiglia, l'onore da ripristinare, io ce l'ho profumato, e poi come l'affetto l'elefante che pesco e un sacco di altri motivi molto seri e onorevoli spingono il prode

NINJA GAIDEN

Sviz! Slash! Sling! Katan! Fiuufiuu (fischio in stile giapponese, che rende l'atmosfera molto pregna di significato, molto drammatica, anche se non si capisce chi lo faccia).

ad andare alla ricerca della spada perduta. Indossato il fedele cappello e impugnata la frusta... ah no, scusate, quello lì aveva perduto qualcos'altro, la barca se non sbaglio. Infilatosi il passamontagna nero (che stava bene col pigiama nero), il prode Ryu si lancia all'inseguimento dei ladri (non senza essersi procurato un'altra spada, a quanto pare. "Ma allora perché non si è tenuto quella" direte voi. Macché: la spada di famiglia, l'onore... e poi in fondo lui voleva la sua e basta.). Durante la via potrà raccogliere armi extra (per esempio shuriken) e pozioni rifornirsi di energia; il tutto gentilmente offerto dai ladri di cui sopra, che non vogliono che il nostro eroe si stanchi, muoia di fame o abbia scuse per, dopo aver perso, dire "Non vale!". Dovrà farsi strada attraverso diversi livelli, affettando con la spada (quella presa in prestito) tutti quelli che incontra e in particolare l'ultimo viandante di ogni livello che: a) passava di lì per caso, ma comunque reagisce perché non ci sta a farsi tagliare a fettine dal primo montanaro che passa b) lo riconosce puntualmente anche se, da bravo montanaro, porta il passamontagna, ma solo dall'odore di elefante appena pescato e dal fatto che urla "Dove hai messo la mia katana!" c) inspiegabilmente, visto che passava di lì per caso, da al povero Ryu un indizio per aiutarlo a cercare la katana. E via, verso nuove avventure, fino ad arrivare là, dove nessuna katana era mai giunta prima.

Alex

Due compagni pescatori, pardon ninja, cercano di infilzarvi come un tordo.

Un simpatico viandante che vi offre una bottiglia di una bevanda "esplosiva", ma ve la lancia perché non vi vuol fare avvicinare a causa delle vostre taglienti battute.

GAME GEAR	
GRAFICA - Un po' scarna + Carino lo sprite del ninja	74
SONORO + Musichette nella media - Effetti, quali effetti?	70
GIOCABILITA' + Abbastanza accattivante + Abbastanza longevo	79
SEGA	76

Vi ricordate il trio che un tempo combatté per salvare il proprio regno dal malefico Death Adder? Penso proprio di si. Ancora una volta le forze del male ci provano, e a combattere questa volta c'è solo il povero Ax Battler!

AX Battler

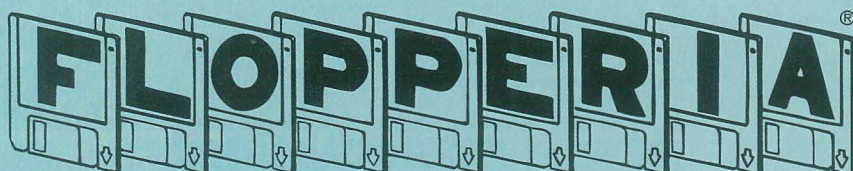
Dai tempi più remoti si narra la leggenda di una un'ascia dorata con poteri magici: chiunque riesca a possederla acquisisce una forza che gli consente di dominare la magia.
Nei secoli seguenti però, si scopre che l'arma che si credeva oggetto di fantasia e racconti popolari è invece reale e in grado di sconvolgere, se dovesse cadere in mani malvagie, la vita sul mondo del nostro eroe.
Per fortuna da ormai trent'anni la mitica Golden Axe è custodita da un buon Re nelle segrete del proprio castello evitando così altre tragedie; ma un bel giorno (mica tanto!) qualcuno riesce a infiltrarsi a palazzo rubando l'ascia.
Ancora una una volta vieni chiamato dal tuo Re per salvare il regno da un'imminente catastrofe e il viaggio che ti attende sarà molto duro, soprattutto ora che i tuoi compagni, Flare e Gilius, non ci sono!
Ax Battler è una specie di seguito dei precedenti episodi del famoso beat'em up, solo che qui si tratta di un'autentico RPG in stile nipponico dove guidate il nostro intrepido guerriero attraverso il regno nel tentativo di fermare il cattivone di turno (che sia nuovamente Death Adder?).
Quando vi muovete per i diversi territori la visuale è dall'alto, nei combattimenti e in alcune sezioni del gioco (es: all'interno delle grotte) la prospettiva cambia e vi sembrerà di giocare a un platform game.
Ax B. è un gioco di ruolo che si presenta come un prodotto "sperimentale" su di un portatile, vi consiglio di tenerlo sott'occhio.

Gabriele Pasquali

Questi animaletti non erano una volta vostri amici d'avventura?

Il cambiamento della visuale del gioco dal movimento sulla mappa... al combattimento.

Anche l'interazione con i personaggi è molto importante, non scordatelo!

GAME GEAR	
GRAFICA + Bella le sezioni a scorrimento orizzontale + Nel complesso discreta	65
SONORO + I soliti motivetti che accompagnano durante un'avventura classica!	60
GIOCABILITA' + Si presenta longevo e interessante - Frustranti i combattimenti troppo frequenti	70
SEGA	74

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

GAMEBOY (con 4 giochi)

L. 250.000

CaseBoy - borsa per trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore schermo	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n'Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000

Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons'	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	79.000
Teenage Turtle II	79.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

SUPER FAMICOM

SCART - RGB	PAL
L. 449.000	L. 539.000

Alimentatore 220V per SuperFamicom	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Actraizer	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000

PGA Tour Golf	143.000
Pilot Wings	129.000
Populous	140.000
Pro Baseball	144.000
Pro Football	142.000
Raiden Densetsu	159.000
Rival Turf	129.000
Robocop II	146.000
Rocketeer	149.000
RPM Racing	149.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Sim Heart	149.000
Smash TV	129.000
Soul Blade	128.000
Spanky's Quest	134.000
Super Adventure Island	189.000
Super BattleTank	146.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	159.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Formation Soccer	156.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	139.000
Super Off Road	129.000
Super R-Type	146.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wagan Land	156.000
Thunder Spirit	169.000
True Golf Waialae	162.000
Tyson's PowerPunch	162.000
UltraMan	134.000
Vanilla Ice	149.000
Y's III	149.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

COMMODORE CDTV

compresa enciclopedia Groelier

L. 1.199.000

Mouse wireless CDTV	110.000
Tastiera CDTV	120.000

SOFTWARE PER CDTV

Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.0000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II°	269.000
SUPERGRAFX	329.000
GT	589.000

SOFTWARE PER PC-ENGINE

04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	89.000	Niko Niko Pun	108.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Hateries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agedama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Vallistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volfied	94.000
Mesopotamina	95.000	World Circuit	79.000

MEGA-CD

L. 750.000

con 3 giochi

L. 1.050.000

SOFTWARE PER MEGA-CD

Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

MEGADRIVE

SCART-RGB	PAL
L. 265.000	L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	**19.000**
Cavo Scart-RGB	**25.000**
Euro/Japan converter	**25.000**
Pro-2 Joyboard	**59.000**
Sega Joypad	**49.000**

SOFTWARE PER MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
688 Attack Sub	129.000
Abraham Tank	99.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	99.000
Aliens III	109.000
Alisia Dragoon	119.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Ship Gamola	113.000
Battle Squadron	89.000
Beast Warrior	129.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Buck Rogers	149.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Buster Douglas Boxing	105.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Chuck Rock	129.000
Commando II°	109.000
Crack Down	78.000
Cross Fire	109.000
Crude Blaster	124.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dahna	98.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	69.000
Dark Castle	99.000
Darwin 4081	69.000
Desert Strike	105.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	129.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	59.000
El Viento	139.000
Elemental Master	79.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Grand Prix	119.000
F1 Hero	106.000
Fantasy Soldier	127.000
Fantasy Star III	144.000
Fatal Labyrinth	105.000
Ferrari Grand Prix	123.000
Fight Master	106.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark - Tora!Tora!Tora	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Growl	108.000
Gynoug	99.000
Hard Driving	94.000
Heavy Nova	132.000
Heavy Unit	79.000
Hell Fire	69.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	79.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Immortal	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Jesse Ventura Wrestling	117.000
Jewel Master	69.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Lemmings	129.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Madness	85.000
Mario Lemieux Hockey	109.000
Marvel Land	99.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
Ms. Pacman	82.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	59.000
Populous	109.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	128.000
Road Blaster	109.000
Road Rush	99.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	85.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Fantasy Zone	123.000
Super Hang On	66.000
Super League	75.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	136.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	69.000
Volfied	79.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
Warsong	137.000
WhipRush	59.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	79.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

SEGA MASTERSYSTEM II°

con gioco Alex Kidd

L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi

L. 285.000

SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II°

Titolo	Prezzo
Aerial Assault	63.000
Afterburner	83.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	83.000
American Baseball	79.500
Back To The Future II	99.500
Bonanza Brothers	83.000
Chess	89.500
Columns	63.000
Dead Angle	88.000
Dick Tracy	79.500
Dragon Crystal	79.500
Dynamite Duke	79.500
E-Swat	63.000
Fantasy Zone	68.000
G-Loc	83.000
Ghostbusters	68.000
Ghouls'n'Ghost	63.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	94.000
Great Golf	68.000
Joe Montana Football	78.000
Kung Fu Kid	75.000
Mercs	88.000
Mickey Mouse	78.000
Monopoly	88.000
Moonwalker	83.000
Ninja	68.000
Operation Wolf	83.000
Pacmania	99.500
PaperBoy	63.000
Penguin Land	88.000
Phantasy Star	83.000
Populous	99.500
Pro Wrestling	68.000
Psycho Fox	69.000
R-Type	83.000
Rambo III	79.500
Shadow Dancer	68.000
Shadow Of The Beast	99.500
Shangai	68.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Speedball	87.000
SpiderMan	86.000
Strider	89.500
Summer Games	68.000
Super Monaco GP	79.500
WonderBoy	79.500
World Cup Italy '90	68.000
World Games	68.000
World Grand Prix	68.000

SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	**49.000**
TV Tuner PAL	**299.000**
CarryCase - borsa per trasporto	**39.000**
WideMaster - ingranditore di schermo	**29.000**

SOFTWARE PER GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Clutch Hitter	79.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	65.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Head Buster	55.000
Heavy Weight Champ	59.000
Joe Montana Football	79.000
Junction	80.000
Kinetic Connection	63.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzle Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagan Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB

L. 689.000

2° Joystick Neo-Geo	**129.000**
Memory Card Neo-Geo	**69.000**

SOFTWARE PER NEO-GEO

Titolo	Prezzo
Alpha Mission II	330.000
Blue's Journey - Raguy	370.000
Burning Fight	330.000
Cross Sword	390.000
Cyber Clip	300.000
Eight Man	330.000
Fatal Fury	420.000
Ghost Pilots	330.000
King Of The Monsters	330.000
League Bowling	310.000
Magician Lord	300.000
Mah Jong	290.000
Nam 1975	230.000
Ninja Combat	300.000
Pro Baseball	330.000
Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Riding Hero	330.000
Sengoku	320.000
Soccer Bowl	360.000
Super BaseBall 2020	390.000
Super Spy	330.000
Top Player Golf	340.000

TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE SONO ORIGINALI

Importiamo direttamente console e videogames

Da noi troverai sempre le novità in anteprima

CRUDE BUSTER

76

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Mah, ho come la sensazione di aver già sentito questa storiella, ma non mi ricordo proprio dove... Beh, comunque le cose stanno proprio così, ed il mondo, piano piano, si sta avvicinando alla catastrofe. I più forti hanno la meglio sui più deboli, e, con un ritorno a un'amministrazione tipicamente medioevaleggiante, si sono divisi le immense distese del pianeta Terra in tanti feudi. I poveri sono sfruttati come manodopera a basso costo, le donne vengono rapite e vendute come schiave, i bambini vengono massacrati di botte solo se vengono sorpresi a scaccolarsi il naso eccetera eccetera. Se adesso vi aspettate che vi dica che siete Ken Shiro e dovete sconfiggere tutti i cattivi per riportare la pace e il benessere non avete sbagliato poi di molto, infatti voi impersonate due giovani ed esperti guerrieri

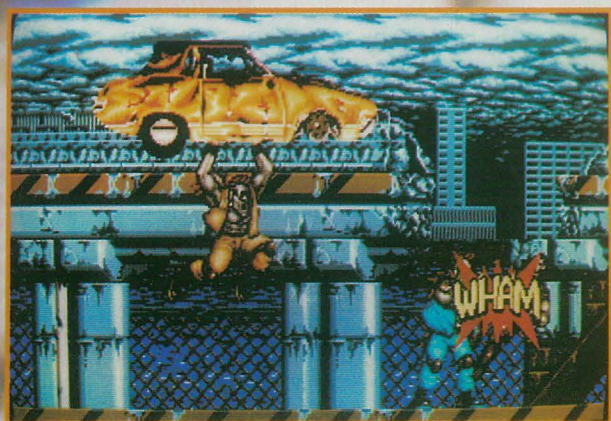
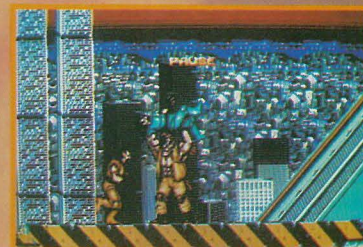
Cerchiamo di non fare da pasto a questi due bei cagnolini. Ehi, amico, perché non mi dai una mano invece di startene seduto ad ammirare i miei addominali?

Siamo all'inizio del ventunesimo secolo, la guerra nucleare è scoppiata sul nostro pianeta, i mari e gli oceani sono scomparsi, ma ciononostante la razza umana è sopravvissuta... Ta na na na!

Iniziamo con la violenza: se io do un palo a te, tu poi cosa dai a me? Come, solo un misero teppista?

Un po' di carne non fa mai male, specialmente d'inverno. Peccato non pensarla così anche quando si è dalla parte della bistecca...

Ecco finalmente l'unico modo in cui probabilmente Dave riuscirebbe a parcheggiare un'automobile. Non sempre però gli va bene: notate lo stato della carrozzeria dell'auto...

Ma quella del sollevamento pesi è una mania nel futuro post-atomico. Mettimi giù, ti ho detto di mettermi giuuuuuuu...

(ovviamente se giocate in doppio) che, stufi della pappardella di cui sopra hanno deciso di rimettere un po' a posto le cose diciamo così "a modo loro".
La vostra missione sarà quindi quella di esplorare le varie zone del pianeta per sconfiggere i cattivacci di turno. Inutile dirvi che le diverse locazioni sono piene zeppe di nemici, tutti incavolatissimi con voi per non so quale ragione (in parole povere aspettano solo di farvi la pelle, NdD).
Il gioco non si presenta come nient'altro che il solito rullakartoni (TM), in cui voi siete i buoni e gli altri i cattivi. Lo scopo del gioco? Beh, semplice, ammazzare tutto ciò che si muove sullo schermo!
La parte più interessante e divertente del gioco, l'unica forse che riesce a creare un po' di distacco dagli altri mille giochini tutti uguali a questo, è la quasi totale interazione con i fondali. Non avevo mai visto prima d'ora un gioco in cui fosse possibile utilizzare quasi tutti gli oggetti dei fondali! In genere infatti si possono raccogliere solo le armi o sfasciare le ormai mitiche cabine telefoniche o le macchinette della bova cola (TM) (la bevanda dei Bovas (TM))(i cui effetti deleteri sono irreversibili NdAlex), invece in questo gioco tutto può essere utilizzato come un'arma: i semafori, che vi fanno perdere così tanto tempo agli incroci e vi fanno beccare le multe se sgarrate (e io ne so qualcosa! NdD), possono essere tranquillamente sradicati e scagliati al primo rompiscatole di turno, così come i lampioni e i vari tubazzi qua e là. Se poi volete improvvisarvi culturisti, potete, per esempio, provare ad alzare l'auto nuova del vostro vicino di casa antipatico e giocarci al tiro a segno (voglio proprio vedere come farete a sbagliare la mira con un proiettile così grande! NdD)(probabilmente come fai tu quando parcheggi NdAlex) oppure alzare e sconquassare i carri armati nemici, che sennò non se ne vanno più.
Mi voglio soffermare particolarmente sulle ambientazioni: non so voi, ma io quando mi trovo davanti a paesaggi post nucleari non sto più nella pelle, mi esalto, probabilmente perché mi ricordano tanto Ken il guerriero...
Beh, quello che volevo dirvi è che qui troverete solo paesaggi pieni di desolazione e sconquassamenti vari, il che per me è una vera manna dal cielo.
Vi ricordo inoltre che Crude Buster è un vecchio coin op della Data East convertito sul MD dalla stessa DECO (Data East COrporation, NdAlex), che il gioco è pressoché identico all'originale da bar (quindi con grafica e sonoro più che discreti, ma nulla di strabiliante, NdD), perciò se avete amato il coin op ve ne consiglio vivamente l'acquisto, ma se state cercando un buon rullakartoni (TM)... beh, date un'occhiata a Street of Rage.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite ben definiti. + Anche i fondali sono OK.	80
SONORO + Adeguato per questo tipo di gioco. + Abbastanza divertente.	77
GIOCABILITA' + All'inizio è divertente. - Ma può risultare noioso dopo poche partite.	70
DECO Grazie a Console Generation	76

72

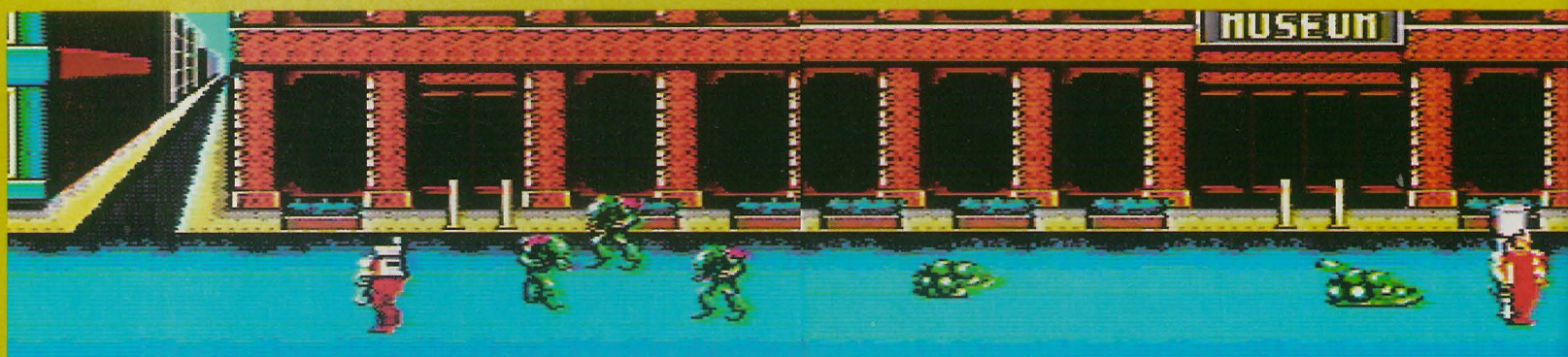
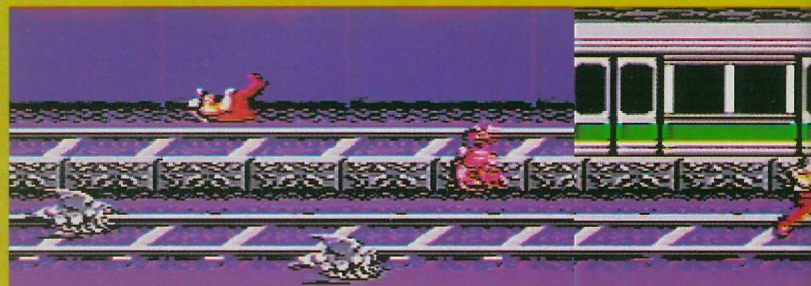
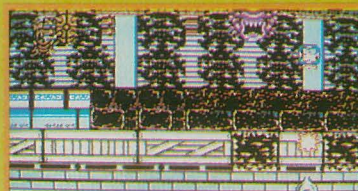
GIOCATORI	1
LIVELLI	4 x 16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

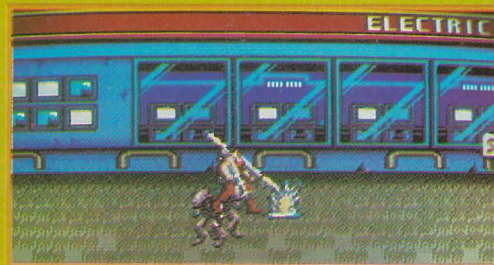
E' proprio il caso di dirlo! Ormai la tradizionale invasione della Terra da parte di orde di alieni schifosi è ormai all'ordine del giorno su console, e di certo questo Alien Storm non fa eccezione alla regola!

Alien Storm è un gioco che potete trovare ancora nelle sale gioco della vostra città benché si tratti di un coin-op che comincia a essere un po' vecchiotto; un beat'em up abbastanza tradizionale in cui si splatteravano centinaia di alieni per mari e per monti attraverso numerosi livelli, il tutto condito da un'eccellente grafica ma contemporaneamente rovinato da un'eccessiva facilità del gioco!

Cameriere, va bene che le avevo chiesto con urgenza un'insalata di cetrioli, ma non occorreva che la facesse venire da sola!

Durante l'anno scorso era stata fatta la trasposizione su computer e per MDrive che risultò discreta (recensione sul n° 2 di CMania); a distanza di

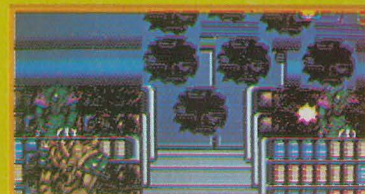
Ora ho proprio finito di fare compere. Speriamo però di non dover pagare anche quello che ho distrutto!

Sparare in fronte ad alieni schifosi è un vero spasso! Perché non provate anche voi?

Beccati 'sta bazookata sulla fronte! (Ma come mai questo eroe nel ritratto in basso mi ricorda tanto Elvis, mentre sullo schermo Silvester Stallone?)

alcuni mesi è finalmente giunta a noi la conversione sul fratellino minore di casa Sega, ovvero il Master System!
Alien Storm è un titolo che riprende un po' l'azione e lo stile di gioco generale di Golden Axe, solo che qui sembra di avere a che fare con uno shoot'em up, infatti dovete guidare un guerriero sterminatore di viscide creature schifide che ricorda un po' Terminator in diversi livelli a scorrimento orizzontale nel tentativo di scovare la mamma di tutte le fanghiglie, verdi verdi o rosa che siano, in giro per il nostro amato pianeta.
Al termine di ogni livello c'è una sezione alla Operation Wolf dove ovviamente bisogna sparare all'impazzata contro tutto ciò che si muove di sospetto dietro i ripiani, etc; in alcuni punti dovrete correre molto velocemente per non farvi prendere dagli alieni che vi stanno alle costole in quel momento (come per esempio nella metropolitana!).

Una bella corsetta per la linea 2 della metropolitana mi mette sempre di buon'umore prima di recarmi al lavoro.

Se vi è piaciuta la distruzione totale e lo splatter del gioco originale allora potrete contare su una buona conversione per quanto riguarda il MD; sul Master System non è purtroppo la stessa cosa, bisogna però anche tener conto delle capacità della macchina; comunque sia il risultato è sufficiente: la grafica ricorda il coin-op, i fondali e i personaggi ci sono quasi tutti e l'azione è presente in quantità accettabile.
Un fattore positivo di questa versione è rappresentato dalla mancanza del livello "Easy", e vi posso assicurare che non è poco, infatti così potrete non finire subito il gioco.

Gabriele Pasquali

Oh, andiamo a fare un po' di spesa!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + lo stile grafico ricorda il coin-op - la grafica è però povera	72
SONORO + effetti speciali normali + come anche le musiche	65
GIOCABILITA' + Divertente e veloce + Abbastanza difficile!	70
SEGA	72

FOUR PL

78

GIOCATORI da 1 a 4
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 1

C'è una pallina, due giocatori con le racchette e una rete, indovinate di che sport si tratta? Come!?... Ma vi sembra il caso di chiedermi se le racchette sono da neve o no, o se la palla è ovale e se la rete è da pesca?

Prima di iniziare questa recensione, devo proprio farvi una confidenza. Odioooo recensire i giochi sportivi, per il semplice fatto che non c'è niente da scrivere tranne che il regolamento (che noi tutti conosciamo mooolto bene, vero?).

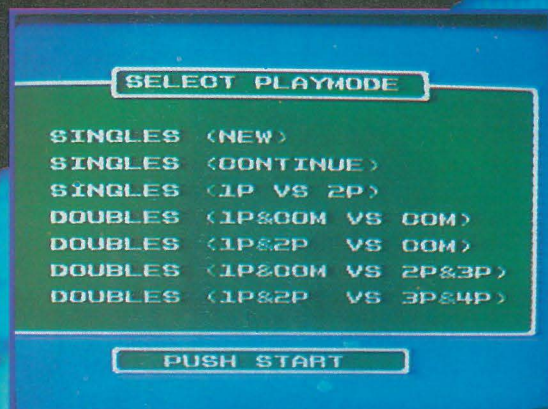
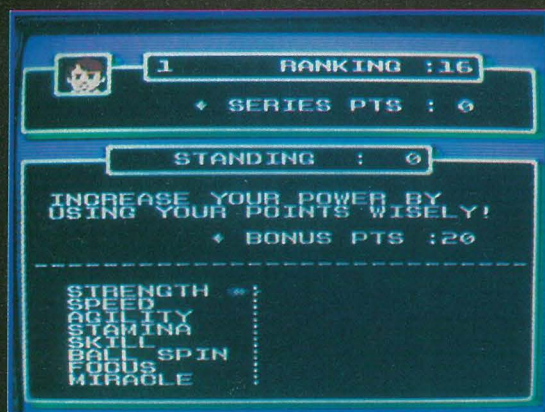
L'Asmik Colosseum è l'arena che vi vedrà protagonisti nella vittoria... o nella sconfitta.

Bando alle ciance e cominciamo con una veloce panoramica su che cosa è il tennis e come viene giocato. Incominciamo col dire che è uno sport promiscuo, le cui gare possono essere disputate fra due concorrenti (singolare) o fra quattro concorrenti (doppio): scopo di questi è di battere e rinviare, mediante una racchetta, una palla di gomma cava rivestita di panno, e di rendere impossibile o almeno difficile la risposta degli avversari.
Le linee che delimitano il campo in lunghezza, sono chiamate linee laterali; quelle che lo delimitano in larghezza sono chiamate linee di fondo o di base. Gli avversari sono separati da una rete sospesa a metà campo; da ciascuna parte di essa devono essere segnate, parallele, le linee di servizio. Lo spazio da queste delimitato, diviso in due parti uguali, è chiamato "campo di servizio". La linea che divide ciascun campo di servizio è detta "linea di servizio".

Ecco iniziato il torneo: chi fra di voi si qualificherà come campione?

E ora una curiosità, lo sapevate che una pallina per essere regolamentare, una volta lasciata cadere da 2,54 m su una superficie di cemento, deve avere un rimbalzo variante da 1,346 m a 1,437 m ?(Questa proprio non la sapevo)(chissà che rimbalzo avrebbe la tua testa lasciata cadere da un secondo piano? NdAlex).
Gli incontri di tennis sono diretti da un arbitro che, coadiuvato da giudici di linea (generalmente quattro, uno più esaurito dell'altro) giudica e annuncia il punteggio (altrimenti che cavolo è arbi-

Come potete notare il numero dei giocatori arriva persino fino a tre e quattro! Beh, buon divertimento.

SELECT PLAYMODE
SINGLES (NEW)
SINGLES (CONTINUE)
SINGLES (1P VS 2P)
DOUBLES (1P&COM VS COM)
DOUBLES (1P&2P VS COM)
DOUBLES (1P&COM VS 2P&3P)
DOUBLES (1P&2P VS 3P&4P)
PUSH START

AYER TENNIS

Lo schermo per editare il vostro giocatore: distribuite bene i punti che vi sono stati assegnati, altrimenti potreste pentirvene!

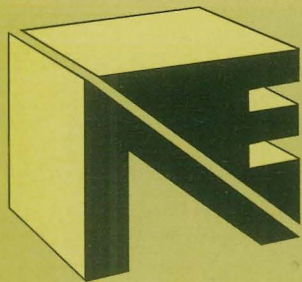
tro a fare).
Ogni match (incontro) si divide in set (partite). Queste nei tornei di valore nazionale o internazionale, sono almeno tre. Ogni set si divide in almeno tre games (giochi). Un gioco, infine (per fortuna), e diviso in punti (bastaaa! Ditemi che poi si divide anche la pallina che cosi me ne vado via...), corrispondenti alla successione dei falli commessi: al primo corrispondono 15 punti, al secondo 30, al terzo 40, al successivo il game.
Ogni gioco ha inizio con il servizio (... e che avevate capito!), la cui esecuzione viene data per sorteggio a uno dei due tennisti (singolare) o a uno dei componenti (sì, di Jeeg) delle due coppie concorrenti (doppio).
I falli principali sono: inviare la palla fuori le linee che delimitano il campo o nelle maglie (degli spettatori. Scherzavo!) della rete; colpirla (e anche senza...) dopo che abbia battuto per terra almeno due volte entro i limiti del proprio campo, mancarla, o infine, una errata esecuzione del servizio.
Il meccanismo degli incontri di doppio è in tutto simile a quello degli incontri di singolare: tuttavia, a ogni gioco dispari, la coppia deve scambiare la sua posizione nel proprio campo.
Il gioco per il NES rispetta appieno le regole fondamentali del tennis, che ho qui sopra brevemente elencato (ora so da chi NON farmi spiegare come si gioca a tennis.NdAlex). Sono state incluse alcune interessanti opzioni che permettono di personalizzare il gioco secondo i propri gusti. Per esempio potrete far variare al vostro tennista, la resistenza, la velocità, l'agilità e tante altre caratteristiche basilari. E' anche possibile scegliere se giocare con un ragazzo o una ragazza ed è persino possibile giocare fino ad un massimo di quattro giocatori.
Ricapitolando, FPTennis è un gioco che appassionerà alla grande gli aficionados di tale sport, mentre per tutti gli altri rimane come un bel titolo, abbastanza giocabile e molto divertente.

Giovanni Papandrea

Alla battuta Jimbo. Match point. Sarà la palla decisiva?

Con la risposta ho poi beccato in pieno l'arbitro, che non ha fatto una piega, ma si è limitato a decretare l'out. Prima di svenire.

NES

GRAFICA + abbastanza fluida nei movimenti - per niente varia	76
SONORO + nel pieno della norma più il (poco) parlato - pang, ping, kablast e zashin diventano noiosi	79
GIOCABILITA' + immediato + possibilità di giocare in quattro	79
	78

nEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

ECCEZIONALE OFFERTA !!!!!

PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SIA PER GAME BOY CHE PER MEGA DRIVE, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

GIOCHI MEGA DRIVE

Gioco	Prezzo
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABRAMS B. TANK	L. 119.000
AEREO BLASER	L. 89.000
AFTER BUNNERII	L. 89.000
AIR DRIVER	L. 89.000
ALEX KIDD: E. CASTLE	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 69.000
ALTERED BEAST *	**L. 39.000**
ARROW FLASH *	**L. 39.000**
ATOMIC ROBOKID *	**L. 49.000**
BATMAN	L. 79.000
BATTLE GOLFER *	**L. 39.000**
BATTLE MANIA	TELEFONARE
BEAR KNUCKLE	L. 79.000
BEAST WRESTLER	L. 129.000
BLOCK OUT	L. 69.000
BONANZA BROTHERS *	**L. 49.000**
BUDOKAN	L. 99.000
BUK RODGER'S	L. 119.000
BURNING FORCE *	**L. 39.000**
BUSTERS DOUGLAS	L. 79.000
CALIFORNIA GAMES	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
COLUMNS	L. 89.000
COMMANDO II	L. 89.000
CRACK DOWN *	**L. 39.000**
CYBER BALL	L. 89.000
DAHNA	L. 109.000
DAIMAKAIMUVA	L. 89.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000
DARK CASTLE	L. 119.000
DARWIN 4081 *	**L. 39.000**
DECAPATTACK	L. 85.000
DEVIL CRASH	L. 99.000
DICK TRACY *	**L. 49.000**
DINO LAND	L. 79.000
DJ BOY *	**L. 39.000**
DONALD DUCK	L. 79.000
DOUBLE DRAGON II	L. 119.000
DYNAMITE DUKE	L. 89.000
E. SWAT *	**L. 49.000**
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 109.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
F1 CIRCUS	L. 99.000
F1 GRAND PRIX	L. 109.000
F22 INTERCEPTOR	L. 89.000
FAERY TALE	L. 99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 79.000
FANTASY SOLDIER	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 99.000
FATAL REWIND	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 89.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GAIN GROUND *	**L. 39.000**
GHOSTBUSTERS *	**L. 49.000**
GHOULS AND GHOST	L. 89.000
GOLDEN AXE I *	**L. 49.000**
GOLDEN AXE II	L. 89.000
GRANADA *	**L. 39.000**
GYNOUG	L. 69.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HELLFIRE *	**L. 39.000**
HERZOG ZWEI *	**L. 49.000**
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INSECTOR X *	**L. 39.000**
INTERCEPTOR EFDIS	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 99.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 89.000
JAMES POND	L. 79.000
JEWEL MASTER	L. 79.000
JOE MONTANA	L. 89.000
JHON MADDEN	L. 89.000
JUJU LEGEND	L. 89.000
K.O. BOX	L. 79.000
KINGS BOUNTY	L. 89.000
KLAX	L. 79.000
LAKERS Vs CELTIC	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L. 99.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEYNOS *	**L. 39.000**
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAGICAL HAT *	**L. 59.000**
MARBLE MADNESS	L. 109.000
MERCS II	L. 99.000
MERCS	L. 89.000
MICKEY MOUSE	L. 69.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 99.000
MOONWALKER	L. 89.000
MRS. PACMAN	L. 79.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
ONSLAUGHT	L. 79.000
OUT RUN *	**L. 49.000**
PACMANIA	L. 99.000
PAPER BOY	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PHELIOS *	**L. 39.000**
PITFIGHTER	L. 99.000
POPOLOUS	L. 79.000
QUACK SHOT	L. 79.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
RENT A HERO	L. 89.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 99.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 99.000
ROBOCOD	L. 99.000
ROLLING THUN 2	L. 109.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. AIR WOLF	L. 89.000
S. SHINOBI	L. 79.000
S. TENNIS	TELEFONARE
SD VARIS	L. 99.000
SHADOW DANCER	L. 89.000
SHADOW OF THE BEST	L. 119.000
SHANGAI III	L. 99.000
SHININIG FORCE	TELEFONARE
SHINING IN THE DARKNESS	L. 119.000
SONIC	L. 69.000
SPACE ARRIER II	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 69.000
STAR CONTROL	L. 109.000
STARFLIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	TELEFONARE
STORM LORD	L. 99.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 119.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SUPER LEAGUE	L. 79.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER MONACO GP	L. 79.000

MEGA REVOLUTION PER SEGA MEGADRIVE
NOVITA'! L. TELEFONARE

Gioco	Prezzo
SUPER REAL BASKETBALL	L. 79.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 89.000
SWORD OF VERMILLION	L. 109.000
T. BEAST WARRIOR	L. 129.000
T. PRO WRESTLING	TELEFONARE
TAIHEKI	L. 119.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE AIR	L. 119.000
TECNHO COP	L. 119.000
TETRIS *	**L. 49.000**
THE IMMORTAL	L. 99.000
THUNDERFORCE II	L. 69.000
THUNDERFORCE III	L. 79.000
TOM SAM & ERALD	L. 99.000
TOKI	L. 99.000
TOMMY LA SORDA	L. 99.000
TURBO OUTRUN	TELEFONARE
TRAMPOLINE TERR	L. 79.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 89.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
UNDEADLINE	L. 109.000
VERVTEX	L. 59.000
WANI WANT WORLD	L. 89.000
WAR SONG	L. 119.000
WHIPE RUSH	L. 39.000
WINTER CHALLENGE	L. 119.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY II LAND	L. 89.000
WONDER BOY IN M. LAND	**L. 49.000**
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP SOCCER	L. 69.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
X.D.R. *	**L. 39.000**
Y'S III	L. 119.000
ZANY GOLF	L. 49.000
ZERO WING	L. 79.000

GIOCHI GAME BOY

Gioco	Prezzo
ADDAMS FAMILY	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND (WONDER BOY)	L. 69.000
ALEVATOR ACTION	L. 49.000
ALTERED SPACE	L. 59.000
AMAZIN PENGUIN	L. 59.000
ASTEROIDS	L. 59.000
ATOMIC PUNK	L. 59.000
BALLOON KID	L. 59.000
BARBIE	L. 69.000
BASEBALL	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 59.000
BATTLE CITY	L. 49.000
BATTLE UNIT	L. 59.000
BEETLEJUICE	L. 69.000
BLADES OF STEEL	L. 69.000
BLASTER MASTER BOY	L. 69.000
BO JACKSON	L. 79.000
BOMBER BOY	L. 49.000
BOXLE	L. 49.000
BUBBLE BOBBLE	L. 49.000
BURGER TIME	L. 59.000
CADA	L. 49.000
CALCIO	L. 49.000
CAPTAIN TSUBASA	L. 59.000
CASTELVANIA II	L. 49.000
CASTELVANIA II JAPAN	L. 49.000
CATRAP	L. 49.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHIBIMARUKO	L. 59.000
CHOPLIFTER	L. 49.000
CONTRA	L. 49.000
CRYSTAL QUEST	L. 59.000
CYRAD	L. 59.000
DAEDALIAN OPUS	L. 49.000
DAY OF THUNDER	L. 59.000
DEAD HET SCRAMBLE	L. 59.000
DEADALIANOPUS	L. 49.000
DINABLASTER	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 69.000
DR. MARIO	L. 59.000
DRAGON'S EGGS	L. 49.000
DRAGONS'S LAIR	L. 59.000
DUCK TALES	L. 69.000
EXELLENT ADVENTURE	L. 59.000
F1 RACE	L. 39.000
F1 SPIRIT	L. 39.000
FACEBALL	L. 69.000
FASTEST LAP	L. 59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	L. 89.000
FINAL FANTASY LEGEND	L. 79.000
FINAL FANTASY LEGEND II	L. 89.000
FINAL REVERSE	L. 49.000
FLIPPER	L. 49.000
FORTIFIED ZONE	L. 59.000
GARMS GUNDAM	L. 49.000
GAUNTLET II	L. 69.000
GHOSTBUSTER II	L. 49.000
GOEMON	L. 49.000
GOLF	L. 49.000
GUNDAM	L. 49.000
HEIANKYALIEN	L. 49.000
HOOK	L. 59.000
HUDSON HAWK	L. 59.000
IN YOUR FACE	L. 59.000
INTERSTELLAR ASSAULT	L. 69.000
ISHIDO	L. 39.000
KICK OFF II	L. 69.000
KUNG FU MASTER	L. 69.000
LOOPZ	L. 59.000
MARBLE MADNES	L. 59.000
MARU'S MISSION	L. 59.000
MEGAMAN	L. 49.000
MEGAMAN II	L. 69.000
METROID II	L. 59.000
MINI PULL	L. 49.000
MOTOCROSS MANIACS	L. 49.000
MOTOCROSS	L. 49.000
NASCAR	L. 69.000
NAVY SEALS	L. 59.000
NEMESIS	L. 49.000
NEMESIS II	L. 49.000
PALAMEDES	L. 49.000
PALLA PRIGIONERIA	L. 49.000
PAPERBOY	L. 59.000
PARODIUS	L. 49.000
PINBALL	L. 69.000
PIPE DREAM	L. 59.000
POPEYE	L. 69.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PRO SOCCER	L. 59.000
PUZZLE BOY II	L. 49.000
Q-BERT	L. 59.000
QIX	L. 29.000
QUARTH	L. 49.000
R.C. PROAM	L. 59.000
ROBO COP II	L. 59.000
ROCKMAN WORLD	L. 49.000
RUBBLE SAVER II	L. 59.000
SUPER MARIO LAND	L. 59.000
SAGAIA	L. 49.000
SNOW BROS JAPAN	L. 49.000
SNOW BROTHERS	L. 59.000
SOLOMON'S CLUB	L. 59.000
SPOT	L. 59.000
STAR TREK	L. 69.000
SUPER STREET BASKET	L. 59.000
TASMANIA STORY	L. 59.000
TECMO BOWL	L. 69.000
TENNIS	L. 59.000
TERMINATOR II	L. 69.000
THE PUNISHER	L. 59.000
TINY TOON	L. 59.000
TOM & GERRY	L. 69.000
TURTLES II	L. 59.000
ULTRAQUARTH	L. 49.000
WACKY RACES	L. 59.000
WONDER BOY	L. 59.000
WONDER BOY II	L. 59.000
WORLD BEACH VOLLEY	L. 49.000
WWF SUPERSTAR	L. 59.000

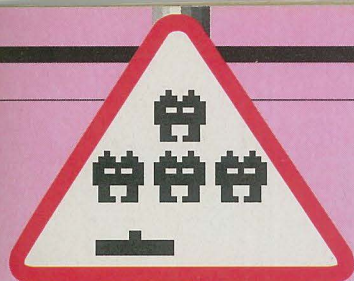
GAME BOY + GIOCO OFFERTA L. 148.000

ACCESSORI IN OFFERTA

Accessorio	Prezzo
LUCE	L. 29.000
LENTE	L. 22.000
LIGHTBOY (LUCE + LENTE)	L. 49.000
PORTAGAME BOY	L. 15.000
AMPLIFICATORE	L. 39.000
ALIMENTATORE PER GAME BOY	L. 19.000
NOVITÀ INT. 4 GIOCATORI	**L. 39.000**

I giochi riportati in neretto sono in offerta speciale fino ad esaurimento scorte

TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

66

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

GOKURAKU CHUKA TAISEN

Come era solito dire la buon'anima del mio prozio: " Non c'è due senza tre ". Aveva proprio ragione, eccomi qui pronto a recensire il terzo shoot'em-up di questo mese, sempre per il PC Engine.

C'era una volta, nel lontano Giappone feudale, uno squilibrato. La sua passione era di andare in giro cavalcando un nuvoletta addomesticata.
Tutti si chiedevano come cavolo facesse (anch'io), ma Gokuraku (così si chiamava) si rifiutava sempre di dare delle spiegazioni.
Un giorno durante un tremendo temporale, il ragazzo, che come al solito svolazzava sulla sua nuvola, fu colpito da un fulmine. A questo punto, non si sa perché (a dire la verità non si sa nemmeno "perco-

Tortine giganti e angioletti sarebbero l'equivalente dell'uomo nero per i giapponesi?

me"), il giovine si trovo sbalzato in una dimensione parallela. Questa dimensione aveva il nome di "Terra degli Incubi Nipponici" ed era popolata da tutti i personaggi delle leggende popolari giapponesi (come il nostro Orco, il Lupo Mannaro, l'Uomo Nero ed Alex...)(che, come ti ricordo, caro Giovanni, è una sintesi dei tre precedenti. A buon intenditore... NdAlex). Ben presto Gokuraku scoprì che tali esseri stavano tramando un piano di invasione, atto alla conquista della nostra dimensione. Senza pensarci due volte Gokuraku partì per sconfiggere il boss della situazione e cosi salvare il mondo dalla distruzione.
Lo scrolling del gioco è orizzontale da destra verso sinistra. Il nostro personaggio può muoversi in ogni direzione o addirittura girarsi, mentre il senso dello scrolling resta invariato.
Il primo livello è ambientato in una regione formata per la maggio parte da rocce e da costruzioni religiose. Il secondo invece è di ambientazione marina, con grandi navi che ricordano molto quelle vichinghe. Nel terzo ci si ritrova a combattere lungo le mura di un castello. Seguono poi la regione delle grandi cascate e il mondo dei castelli sulle nuvole. L'ultimo livello è situato in cielo.
Come gioco, Gokuraku Chuka Taisen non è per niente innovativo. Il suo schema di gioco, ormai sorpassato, e la sua giocabilità non eccezionale lo rendono un gioco di non grande interesse.

Giovanni Papandrea

Vediamo se riesco a farmi dare un bacino da quest'angioletta...

Uaaaaargh! Eccomi qui, ho appena iniziato e sono subito stato preso!

Forse il drago marino ha solo un po' di fame e dopo essersi pappato i dolcetti mi lascerà stare. O no?

PC ENGINE	
GRAFICA + Molto curata nei particolari + Ben definita	75
SONORO + discreto - ripetitivo	70
GIOCABILITA' + immediato da giocare - tende ad essere molto frustrante	63
TAITO Grazie a Console Generation	66

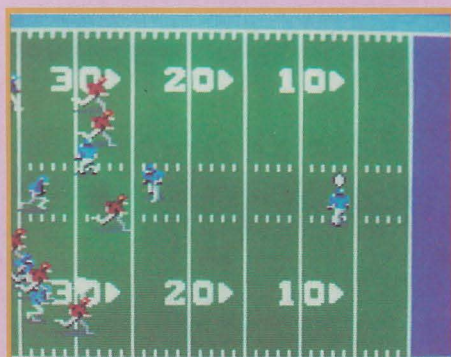
JOE MONTANA FOOTBALL

71

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Babbo babbo! Voglio giocare anch'io al fuutboll americano, quello di Den Piterson e Flavio Tranquillo...

Ancora! Ebbene sì, anche sul minuscolo di casa Sega (o sul neonato, il bimbo, il più piccolo del piccolo, quello che volete, insomma) è arrivato l'incredibile football sponsorizzato dal famosissimo, bravissimo e pagatissimo (a questo punto non solo dai SF 49'ers, ma anche dalla Sega, con quattro versioni di football che girano con sopra il suo nome...) Joe Montana. Il gioco è abbastanza bello, ricco di schemi d'attacco (mentre quelli di difesa sono un po' pochini) e con visuale laterale dall'alto. La grafica, a parte qualche sporadica apparizione di Joe o durante sequenze animate di giubilo, è abbastanza spartana, mentre la giocabilità è abbastanza buona. Buon divertimento, piccino.

Alex

Ahi ahi, dopo aver preso un touchdown mi tocca ritornare il kickoff, ma a quanto pare il mio special team non mi sta difendendo molto...

Il faccione sorridente (non troppo, però) dell'ormai mitico Joe. Beh, con i soldi che avrà preso (dando il nome ai giochi), sorriderei anch'io!

GAME GEAR	
GRAFICA - Piccola, piccola... + Ma talvolta molto buona	66
SONORO + Musica soddisfacente	64
GIOCABILITA' + Punto di forza del gioco + Molti schemi (d'attacco)	74
SEGA	71

FACTORY PANIC

?

66

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 x 8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ci troviamo in un periodo duro per la popolazione della tua città, una forte società nel campo economico ha deciso di acquistare tutte le fabbriche produttrici e distributrici dei beni alimentari; in questo modo viene monopolizzato il sistema di consumo facendo crescere in modo sproporzionato i costi.
Ben presto le persone cominciano ad avvertire grossi problemi per quanto riguarda l'acquisto dei vari prodotti, si avvicina un periodo di fame e questo spinge la popolazione a cercare qualcuno che abbia il coraggio di infiltrarsi nelle fabbriche per recuperare del cibo!
In breve tempo riesci a trovare il modo di entrare in una fabbrica, ma questo è solo l'inizio... è necessario che tu regoli abilmente le cinghie trasportatrici di materiale in modo che gli alimenti vadano a finire al di fuori della costruzione.
Il tuo obiettivo è quello di riuscire a far avere entro un certo tempo limite gli alimenti buoni (evitando quelli velenosi o degradati!) alle persone affamate che attendono fuori; stai attento alle guardie che ti staranno sempre alle calcagna e l'unico modo in cui ti puoi liberare di loro è cacciare un tremendo urlo quando ti sono molto vicine, stordendole per qualche secondo.
Un puzzle game abbastanza simpatico ma piuttosto semplice, mirato a un pubblico giovane.

Gabriele Pasquali

Eh hop! Saltando con agilità il nastro trasportatore il nostro moderno Robin Hood sfugge abilmente a una guardia.

Vai sul bottone per deviare la carne verso l'esterno della fabbrica. Sbrigati però: bisogna far tacere il moccioso urlante e allo stesso tempo sfuggire alla guardia.

GAME GEAR	
GRAFICA + Abbastanza sempliciotta! + Stili grafici simpatici.	65
SONORO - Nulla di particolare.	60
GIOCABILITA' + Abbastanza interessante... + ... da farsi giocare per un po'	66
SEGA	66

Q*BERT

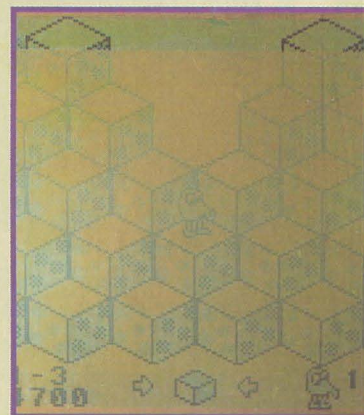
64

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

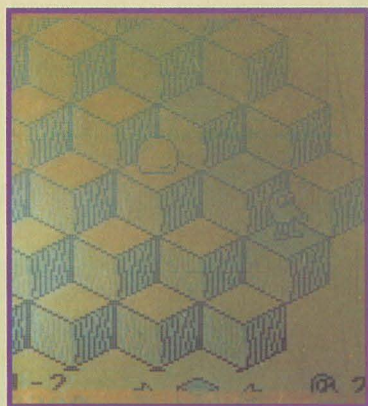
A giudicare dall'età del gioco originale da bar, è probabile che il saltare da uno scalino all'altro del proprio palazzo sia stato lo sport preferito da Giulio Cesare in persona.

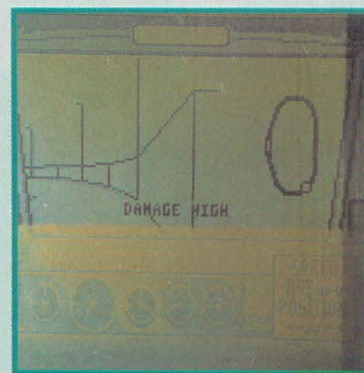
Sebbene questo sia uno dei capostipiti dei coin-op, sono sicuro che i lettori che lo conoscono siano pochissimi. Agli albori dell'era videoludica non era raro trovare nei bar "all'avanguardia" un singolare gioco in cui uno stranissimo essere dal colore cangiante, a seconda della versione che si incontrava, aveva l'assurdo compito di saltare da una piattaforma all'altra cagionandone il cambiamento di colore. Una volta cambiato il colore a tutte le piattaforme del livello si passa a quello successivo, più vasto e più macchinoso.
Ovviamente non mancano i soliti mostriciattoli che vi rincorrono (o rinsaltano?) lungo tutto lo schermo. Si va dalle semplici palle rimbalzanti alle assurde uova di serpente che si schiudono sul più bello e vi balzano letteralmente addosso. L'unico modo per concedersi un attimo di tregua è quello di saltare su uno dei dischi che fluttuano nel vuoto intorno alle piattaforme.

E ora che faccio io? Vado in su o vado in giù?

Quello che vedete alle vostre spalle è un uovo di serpente che, una volta giunto fino in fondo alla scalinata, si schiuderà e sfornerà un piccolo serpente ma mooolto cattivo, mooolto cattivo...

GAME BOY	
GRAFICA - Poco varia. + Fedele all'originale.	60
SONORO + Tecnicamente ben fatto. + Molto più vario della grafica.	80
GIOCABILITA' - Non troppo immediato nell'azione di gioco. + Ma una volta entrati nello spirito giusto...	65
JALECO	64

67

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il navigatore al pilota: "Ecco, la prima curva è a sinistra, la seconda anche, la terza invece... pure! Ma non è possibile, cosa ci sto a fare in un'auto che non ha altro da fare che svoltare a sinistra?"

Avete presente il film di Days of Thunder? Quello con Tom Cruise e la sua nuova (se non sbaglio) e carinissima moglie? Bene, se lo avete visto vi starete chiedendo che senso abbia farci un videogioco di guida. Se non lo avete visto, non avete perso nulla di importante e probabilmente non vi importa granché neanche del gioco in questione. Comunque nel gioco la vostra auto sfreccia a velocità più o meno smodate lungo cinque circuiti graficamente resi con una grafica vettoriale, quella "a fil di ferro", tanto per intenderci, con sovraimpressione della pista. Potete settare tutti i soliti parametri della vostra auto e lottare con degli avversari sia in fase di qualifica che nella gara vera e propria. Stop. Suona bene, no? Peccato però che un sistema di controllo piuttosto lento e macchinoso pregiudichi un bel tentativo di conversione.

JH

... e via, a sfrecciare sulla pista!

Un bel settaggio alla macchina...

GAME BOY	
GRAFICA + Veloce ed essenziale. - Ma poco dettagliata	70
SONORO + Effetti sonori come da copione	70
GIOCABILITA' - Il sistema di controllo è osceno - O l'auto ha coscienza propria	55
MINDSCAPE	67

DAYS OF THUNDER

SOFTMAIL

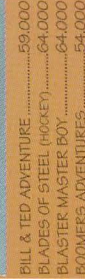
VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ: ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con corriere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di informazioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizione
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

GAMEBOY™

ADVENTURE ISLAND 64.000
AEROSTAR 59.000
ALTERED SPACE 59.000
AMAZING PENGUIN 54.000
ASTEROIDS 59.000
ATOMIC PUNK 59.000
BALLOON KID 49.000
BATMAN 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH 59.000
BATTLETOADS 64.000
BEETLEJUICE 64.000

BILL & TED ADVENTURE 59.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY) 64.000
BLASTER MASTER BOY 64.000
BOOMERS ADVENTURES 54.000
BOXXLE 54.000
BUGS BUNNY 2 64.000
BURAI FIGHTER 54.000
BURGERTIME DELUXE 64.000
CASTILLIAN 64.000
CASTLEVANIA II: BELMONT REV. 69.000
CATRAP 49.000
CHASE HQ 59.000
CHESSMASTER 64.000
CHOPLIFTER II 59.000
CYCLE GRAND PRIX TEL.
CYRAID 59.000
DAEDALLAN OPUS 49.000
DAYS OF THUNDER 69.000
DEAD HEAT SCRAMBLE 54.000
DEXTERITY 39.000
DICK TRACY 64.000
DOUBLE DRAGON II 64.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5 64.000
DRAGON'S LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
ELEVATOR ACTION 59.000
EXTRA BASES 64.000
FACE BALL 2000 64.000
FASTRACK (B.ELLIOTT NASCAR) 64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO
FISH DUDE 59.000
FIST OF THE NORTH STAR 54.000
FORTIFIED ZONE 59.000
FORTRESS OF FEAR 54.000
FROMMER TRAVEL GUIDE 99.000
F1 RACE 75.000
CON ADATTATORE PER 4 GIOCATORI
GAUNTLET 2 59.000
GO! GO! TANK 59.000
GODZILLA 59.000
GRADIUS (NEMESIS 2) 64.000
GREMLINS II 64.000
HATRIS 69.000
HUNT FOR RED OCTOBER 69.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL) 59.000
KUNG FU HEROES (JAPAN) 39.000
KWIRK 54.000
LOCK'N'CHASE 64.000
LOOPZ 59.000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL 49.000
MARBLE MADNESS 64.000
MARU'S MISSION 54.000
MEGAMAN 2 64.000
MERCENARY FORCE 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS 64.000
MONOPOLY TEL.
MOTOCROSS MANIACS 49.000
MYSTERIUM 59.000
NAVY SEALS 59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL 59.000
NFL FOOTBALL 59.000
NINJA BOY 59.000
NOBUNAGA'S AMBITION (STRAT) 79.000
PACMAN 59.000
PAPER BOY 2 TEL.
PENGUIN WARS 59.000
PIPE DREAM 49.000
POWER MISSION 59.000
POWER RACER 54.000
PRINCE OF PERSIA 64.000
QUARTH 54.000
R-TYPE 59.000
RC PRO AM 59.000
RESCUE OF PRINC. BLOBETTE 59.000
REVENGE OF THE GATORS 49.000
ROBOCOP 59.000
ROBOCOP 2 64.000
ROGER RABBIT 64.000
ROLAN'S CURSE 59.000
SERPENT 59.000
SIDE POCKET 54.000
SNEAKY SNAKES 59.000
SNOOPY (JAPAN) 39.000
SNOW BROTHERS 64.000
SPUD'S ADVENTURE 59.000
STAR TREK 69.000
SUPER MARIOLAND 59.000
TASMANIA STORY 59.000
TERMINATOR 2 TEL.
THE ADDAMS FAMILY 59.000
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS 69.000
THE SWORD OF HOPE 54.000
TINY TOONS TEL.
TRACK MEET TEL.
TURRICAN 59.000
TURTLES 59.000
TURTLES II 85.000
ULTIMA RUNERS VIRTUE TEL.
WORLD CUP SOCCER 59.000
WWF SUPERSTARS 59.000

031-300-174
FAX 031-300-214

ACCESSORI GAMEBOY™

AMPLIFIERS (CASSE STEREO) 39.000
CARRY ALL (VALIGETTA) 39.000
DOCS CLEANING KIT 25.000
KIT DI PULIZIA
DOCS PROTECTOR (VALIGETTA) 39.000
GAMELIGHT/MAGNIFIER 55.000
LUCE+LENTE D'INGRANDIMENTO IN OFFERTA!
HIP BAG (CINTURA/VALIGETTA) 39.000
HOLSTER (FONDINA) 29.000
MAGNIFIER 29.000

FAVOLOSO CATALOGO A COLORI GRATUITO DEDICATO ALLE CONSOLLE PORTATILI

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK 115.000
ACTION REPLAY 145.000
BATMAN 115.000
BUDHOKAN 105.000
DOUBLE DRAGON TEL.
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
FORGOTTEN WORLDS 99.000
F-22 INTERCEPTOR 115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) 70.000
LAST BATTLE 99.000
MIKE DITKA FOOTBALL 89.000
(8 MEGA/2 GIOCATORI)
OFF ROAD TEL.
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
PACMANIA 105.000
PAT RILEY BASKETBALL 105.000
PGA TOUR GOLF 115.000
PHANTASY STAR III 150.000
ROAD RASH 105.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) 115.000
STAR CONTROL (12 MEGA/2 GIOCAT.) 89.000
STREETS OF RAGE 115.000
SWORD OF SODAN 99.000
TEST DRIVE II (8 MEGA) 89.000
TURRICAN 89.000
WINTER CHALLENGE 89.000
688 ATTACK SUB 129.000

Tutti i prezzi sono IVA inclusa • Nomi e marchi protetti sono citati senza indicare i relativi brevetti

LYNX™

A.P.B. 80.000
ALIMENTATORE 220 21.000
BILL & TED ADVENTURE 80.000
BLUE LIGHTNING 70.000
BORSA TRASPORTO 31.600
VALIGETTA PER LYNX™, TUTTI GLI ACCESSORI E FINO A 16 GIOCHI
CALIFORNIA GAMES 65.000
CAVO COMLYNX 10.700
CHECKERED FLAG 80.000
CHIP'S CHALLENGE 70.000
ELECTROCOP 70.000
GATES OF ZENDOCON 70.000
GAUNTLET 70.000
HARD DRIVING 80.000
ISHIDO 80.000
KLAX 80.000
MS. PACMAN 80.000
NINJA GAIDEN 80.000
PACLAND 80.000
PAPER BOY 80.000
RC DESTRUCTION DERBY TEL.
ROBOSQUASH 80.000
ROBOTRON 80.000
RYGAR 80.000
SCRAPYARD DOG 80.000
SLIME WORLD 70.000
STUN RUNNER 80.000
TOKI 80.000
TURBO SUB 80.000
VIKING CHILD 80.000
WARBIRDS 80.000
WORLD CLASS SOCCER TEL.
XYBOTS 80.000
ZARLOR MERCENARY 80.000

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!! Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEGEAR™

CHESSMASTER 89.000
CLUTCH HITTER 89.000
DELUXE CARRY CASE 45.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER E FINO A 12 GIOCHI!!!
DONALD DUCK 89.000
DRAGON CRYSTAL 69.000
G-LOC 69.000
LEADERBOARD GOLF 89.000
MASTER GEAR ADAPTER 89.000
POTRAI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM™ SUL GAMEGEAR™!!!
MICKEY MOUSE CASTLE 89.000
NINJA GAIDEN 89.000
PACMAN 69.000
PSYCIC WORLD 65.000
RASTAN SAGA TEL.
SHINOBI 89.000
SONIC THE HEDGEHOG TEL.
SPACE HARRIER 89.000
SUPER MONACO GP 69.000
WONDER BOY TEL.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • VIA NAPOLEONA 16 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
CM	Spese di spedizione Lit.	7.000
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ Visa ☐

N° della Carta di Credito ____ Scadenza ____

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

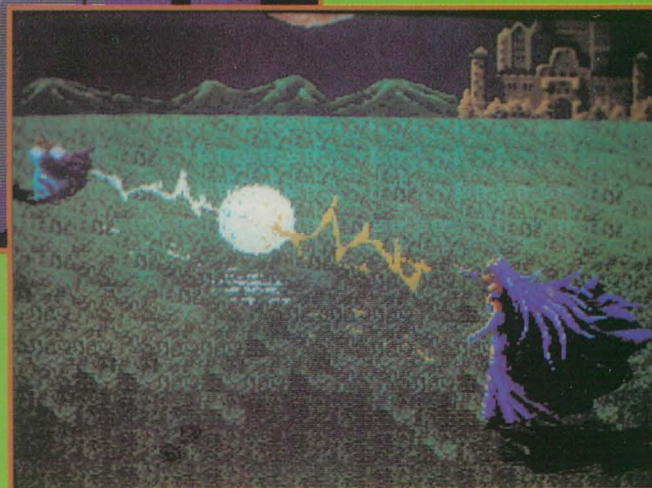
92

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Finalmente (come del resto vi avevamo annunciato) è arrivato! Cosa? Come cosa? Ma un Arcus Odyssey comprensibile, no? (Non che il fatto che il primo che avevamo era in giapponese stretto ti abbia potuto fermare, vero Gabriele? NdAlex)

I realizzatori di Arcus Odyssey sono della WolfTime, una casa produttrice giapponese che in un gioco punta soprattutto sull'azione e, quasi sempre, su una visuale isometrica dell'area di gioco; quest'ultimo prodotto è la migliore realizzazione fatta da loro ultimamente, in cui sono stati miscelati elementi arcade e di gioco di ruolo in
In questa avventura sono stati sapientemente miscelati elementi di ruolo e arcade in modo da giungere a un incredibile risultato finale.
Appena inserita la cartuccia verrete sorpresi da una presentazione in stile cartone animato, in cui vedrete la perfida (...ma anche carina) Regina dei Draghi in piedi sull'orlo di un diru-

A voi la scelta, chi vi piace di più fra questi personaggi?

Alcune sequenze animate della presentazione: la regina scatena un drago sul paese sottostante, e subito scoppia una battaglia spettacolare!

po mentre trama contro il regno sottostante.
Quindi da inizio al proprio sconvolgente piano di conquista e scatena un drago contro la capitale, riducendola a un cumulo fumanti macerie (Giovanna! Ti avevo chiesto se avevi spento il gas, e avevi detto di sì! NdAlex).
A questo punto inizia il gioco con voi che impersonate (il marito inc...avolato che insegue Giovanna per le rovine, così impara a non chiudere il gas e a far saltare tutta la città per accendersi una sigaretta; e aveva anche detto di aver smesso di fumare! NdAlex) l'eroe su cui si posano le speranze di tutto il reame e che deve sconfiggere tutti i cattivi di turno.
Il gioco prevede uno o due giocatori contemporaneamente, assicurandovi tanto divertimento (specialmente se assieme a un amico)(meglio se assieme a un'amica. NdAlex).
Potete scegliere di essere uno (o due) dei quattro personaggi tipici dei racconti "fantasy" e cioè: il guerriero, la chierica, l'elfa e il mago.
Ognuno di questi ha proprie caratteristiche e armi, nonché alcuni tipi di magie; a mano a mano che si sale di livello le prestazioni migliorano.
Il guerriero usa una spada che lancia fasci di energia dirom-

Accompagnato da un fedele scorpione (nuovo modello di animale domestico. NdAlex), il guerriero si muove con destrezza sulle nuvole (o quasi!).

Il nostro eroico guerriero sale le scale della Fortezza dalle Quattro Torri.

La lanterna ti ridarà tutta l'energia persa sino a quel momento.

Se utilizzi questo oggetto al momento giusto, si formeranno diverse palle di fuoco che ti difenderanno dai nemici.

Un oggetto magico molto potente.

La polvere bianca rende invulnerabile il tuo personaggio per un breve periodo.

L'amuleto ti permette di resuscitare!

Erba essenziale per sopportare i veleni micidiali.

pente, la chierica impugna una mazza ferrata, l'elfa (il mio personaggio preferito) ha un arco le cui frecce possono rimbalzare sulle pareti rendendo possibili tiri complicati ma molto utili, e il mago utilizza le magie (ma che coincidenza! NdAlex); se capita di essere in pericolo ci si può creare attorno uno scudo di energia che ripara dai nemici, ma impedisce di sparare!
Ogni livello è stato realizzato egregiamente, come del resto lo sono grafica e animazione dei personaggi; una nota particolare anche al sonoro molto vario e azzeccato.
Ogni dungeon nasconde forzieri contenenti "tesori" di ogni genere: erbe mediche, oggetti magici, etc; il gioco è disseminato di puzzle: in alcuni casi, per poter procedere, sarà necessario compiere particolari azioni; per esempio nel quarto livello, il labirinto infuocato, è necessario scoprire il modo per condurre l'acqua in canali fino al labirinto, in tal modo spegnendo le fiamme che impediscono di giungere all'uscita.
Durante il cammino vi seguiranno alcuni personaggi che avrete salvato da un'eterna condanna, ma che purtroppo a un certo punto verranno catturati dai seguaci della Regina e quindi posseduti; dovrete scontrarvi con loro prima di accedere alla fortezza delle quattro torri sospese; e non vi conviene farvi prendere da sentimentalismi vari, poiché è una questione di vita o di morte!
Il viaggio ha inizio nelle rovine della città distrutta per poi continuare sulle travi sospese sull'acqua (e vedrete che animazione!), successivamente arriverete alla piramide del male e...
Tutti gli stage si susseguono uno dietro l'altro (o forse sarebbe meglio dire sopra), e a mano a mano che salite vedrete il livello sottostante scorrere con un parallasse davvero bello!
Beh, a questo punto non ho altro da aggiungere, è la seconda volta che vi parlo di questo gioco (la prima era su Zzap!) e ora spero di aver esaudito le richieste fatte per telefono da diversi di voi.
Ci tengo a precisare ancora una cosa: Arcus Odyssey combina egregiamente elementi RPG con elementi arcade, rendendosi "appetitoso" per un maggiore numero di persone.
Bye, bye!

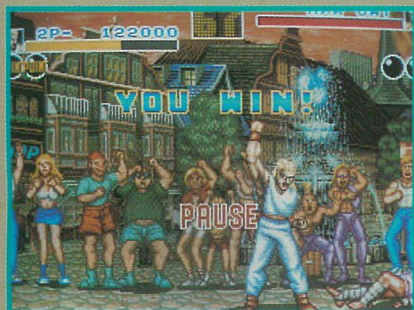
Gabriele Pasquali

In giro nelle catacombe alla ricerca di particolari spade con cui aprire delle porte! (Delle semplici chiavi non andavano bene, vero? NdAlex)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ambientazioni davvero suggestive + buone le animazioni	93
SONORO + E' uno degli elementi più belli di questo gioco + Discreti effetti sonori	94
GIOCABILITA' + Molto bello in due - Difficile da soli, ma vi stuferete difficilmente!	93
WOLFTEAM	92

94

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Qual'è uno dei giochi più gettonati in questi ultimi tempi? Alzi la mano chi sa rispondere... Ma come, nessuno lo sa? Beh, allora, data la mia grande bravura vi darò io me medesimo stesso la risposta (chiaro no? NdD): è Street Fighter 2! E vi pare possibile che a nessuno potesse venire in mente di clonarlo? Beh, se pensavate così vi siete sbagliati!

Infatti dopo Fighting Master (a mio parere una vera e propria ciofeca, NdD) per il Mega Drive ecco il secondo tentativo di scopiazzamento, questa volta da parte della SNK. Fatal Fury infatti non è altro che la versione "leggermente" ritoccata del sopracitato capolavoro targato Capcom.
Il gioco è ambientato in una non precisata metropoli in cui il cattivissimo Geese Howard, l'uomo più forte e potente della città, ha la meglio sui più deboli (e cioè tutti gli altri).
Tanti anni un certo Jeff Bogard, esperto di arti marziali, aveva cercato di ostacolare la scalata al potere di Geese, ma ahimè, il suo tentativo fallì e lo sventurato ci rimise anche la vita. Ora i suoi due figli, Terry ed Andy, e un altro valoroso combattente, Joe Higashi, dopo aver girovagato in lungo e in largo per il mondo hanno deciso di vendicare la morte di Jeff ritenendo la loro preparazione ormai accettabile. Per sconfiggere Geese è necessario però iscriversi a un torneo di Street Fighting e uscirne vincitori, anche perché, senza un po' di allenamento "sul campo", sareste spacciati di fronte a un campione di quel genere.

Si comincia col wrestler panzone che ci terrebbe molto a spappolarti...

Esulta, esulta, caro Dave, che il peggio deve ancora arrivare...

Il gioco è ambientato in differenti quartieri della città, e in ciascuno di essi troverete un campione da sconfiggere. I combattimenti sono divisi in tre round uno contro uno se giocate da soli, mentre, nel caso siate in due, è possibile anche combattere due contro uno. Chi vince due di questi round è proclamato vincitore. Ah, dimenticavo, ciascuno dei tre round può avere una durata massima di 45 secondi, dopodiché vince il giocatore che ha conservato più energia.
Ogni due combattimenti inoltre potrete incrementare i vostri punti nella "bonus area", in cui dovrete affrontare a braccio di ferro diversi sfidanti digitali (sì, avete capito bene, avete presente quei giochetti idioti in cui dovete sconfiggere la macchinetta? Beh, mi riferisco a quelli).
Dopo il settimo incontro verrete proclamati campioni di Street Fighting e allora sarete veramente pronti ad affrontare Geese Howard. E se lo sconfiggete? Beh, facile a dirsi ma difficile a farsi, allora avete terminato il gioco!
Devo dire che sono rimasto molto soddisfatto di Fatal Fury. Sapendo che era un gioco "clonato" ero partito con delle riserve, che tuttavia sono scomparse una volta incominciato a giocare. Tutto, dalla grafica al sonoro, è stato realizzato in grande stile, incredibili le varie colonne sonore e le zoomate dei personaggi, che, quando si trovano sul campo di battaglia, si ingrandiscono e si rimpiccioliscono a seconda della distanza dall'osservatore secondo le regole della prospettiva (altro che le zoomate del Famicom! NdD). Come se non bastasse la giocabilità è altissima, e questa cartuccia vi donerà centinaia e centinaia di ore di divertimento (con quello che costa vorrei anche vedere! NdD). Una delle migliori cartucce disponibili per quel bolide targato SNK, forse addirittura la migliore. Un must imperdibile consigliato a tutti.

... fino ad arrivare al caporedattore munito di penna gigante che ci riesce, a spiattellarti (come sempre del resto)

Questa è invece la sezione bonus, in cui dovete rovinarvi le dita nel tentativo di battere la "macchinetta" a braccio di ferro.

NEO GEO

GRAFICA + Stessa qualità del coin op di Street Fighter 2 + Splendidi sprite, animazioni e fondali.	**96**
SONORO + Colonne sonore da premio Oscar. + Effetti sonori con voci digitalizzate.	**93**
GIOCABILITA' + L'uso delle mosse segrete vi divertirà di più. + Grande giocabilità, ogni partita sarà divertente.	**93**
SNK Grazie a Console Generation	**94**

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

NEGOZIO APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9.00 ALLE 19.30
ORARIO CONTINUATO
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
RIPARAZIONI DI QUALSIASI TIPO DI CONSOLES
PERCHE' COMPRARE UN GIOCO A SCATOLA CHIUSA?????
INVITO ALLA PROVA PRESSO I NOSTRI LOCALI

GAMEBOY LIT.155.000

ADATTATORE 220V	LIT.19.000
CARRY ALL	LIT.22.000
CASE BOY	LIT.29.000
KIT 4 GIOCATORI	LIT.55.000
GAME BAG	LIT.12.000
KIT DI PULIZIA	LIT.19.000
LIGHT BOY	LIT.39.000
SOUND BOOSTER	LIT.39.000
WIDE BOY	LIT.29.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

ADDAMS FAMILY	LIT.59.000	FIST OF STAR	LIT.57.000
ADVENTURE ISLAND	LIT.67.000	FLYING WARRIORS	LIT.59.000
ALTERED SPACE	LIT.64.000	FORTIFIED ZONE	LIT.59.000
AMAZING PENGUIN	LIT.59.000	FORTRESS OF TEAR	LIT.57.000
AMAZING SPIDERMAN	LIT.59.000	GHOSTBUSTERS	LIT.54.000
AMAZING TATERS	LIT.59.000	GO GO TANK	LIT.54.000
ASMIK WORLD	LIT.57.000	GREMLINS II	LIT.64.000
ATOMIC PUNK	LIT.59.000	HARMONY	LIT.59.000
BARBIE	LIT.59.000	HIGH STAKES	LIT.59.000
BASEBALL	LIT.59.000	HOME ALONE	LIT.67.000
BASES LOADED	LIT.62.000	HOOK	LIT.56.000
BATMAN	LIT.59.000	HUDSON HAWK	LIT.59.000
BATTLE SHIP	LIT.64.000	HUNT FOR RED OCT	LIT.59.000
BATTLE TOADS	LIT.67.000	IN YOUR FACE	LIT.59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	LIT.64.000	ISHIDO	LIT.59.000
BILL&TED'ADV	LIT.64.000	JANKEMAN	LIT.59.000
BILLY ELLIOT FAST TR.	LIT.59.000	JEOPARDY	LIT.69.000
BLADES O STEEL	LIT.59.000	JORDAN VS BIRD	LIT.59.000
BOJACKSON FOOTB	LIT.69.000	KLAX	LIT.54.000
BOMBER BOY	LIT.54.000	KWIRK	LIT.59.000
BOOMERS ADVENTUR.	LIT.54.000	LEGEND OF ZOD	LIT.59.000
BOXXLE	LIT.59.000	LOOPZ	LIT.59.000
BRAIN BENDER	LIT.59.000	MARBLE MADNESS	LIT.62.000
BUBBLE BOBBLE	LIT.54.000	MARIO & JOSSY	LIT.62.000
BUBBLE GHOST	LIT.59.000	MARUS MISSION	LIT.56.000
BURGER TIME DELUX	LIT.59.000	MEGA MAN DR.WILY	LIT.61.000
CAESAR PALACE	LIT.59.000	MEG MANII	LIT.64.000
CASTELVANIA II	LIT.59.000	MERCENARY FORCE	LIT.59.000
CHASE HQ	LIT.54.000	METROID II	LIT.62.000
CHESS MASTER 2000	LIT.54.000	MICKEY DANG CHASE.	LIT.59.000
CYRAID	LIT.62.000	MISTERIUM	LIT.59.000
CYCLE GRANPRIX	LIT.62.000	MOTOCROSS MANIAC.	LIT.55.000
CRYSTAL QUEST	LIT.54.000	NAVY SEALS	LIT.59.000
DAYS OF THUNDER	LIT.62.000	NBA ALLA STAR CH	LIT.59.000
DEADALIENSOPUS	LIT.59.000	NEKKETS DODGE	LIT.59.000
DEAD HIT SCRASH	LIT.59.000	NINJA BOY	LIT.72.000
DOUBLE DRAGON II	LIT.54.000	NFL FOOTBALL	LIT.55.000
DOUBLE DRIBBLE	LIT.67.000	OPERATION C	LIT.55.000
DRACULA II	LIT.59.000	PAPERBOY	LIT.59.000
DUCK TALES	LIT.62.000	PAPERBOY II	LIT.62.000
F1 BOY	LIT.59.000	PARODIUS	LIT.54.000
F1 HERO	LIT 59.000	REVENGE OF GATOR!.	LIT.59.000
F1 SPIRIT	LIT.59.000	ROBOCOP II	LIT.57.000
FASTEST LAP	LIT.59.000	STAR TREK	LIT.72.000
FINAL FANTASY ADV	LIT.69.000	TEN.NINJA TURTLE II.	LIT.62.000
FINAL FANTASY LEG	LIT.64.000	TERMINATO II	LIT.61.000
FISH DOODLE	LIT.57.000	WWF WRESTLING	LIT.61.000

SUPERFAMICOM

RGB-SCART	PAL
LIT.450.000	LIT.460.000

ADATTATORE 220 VOLT	LIT .14.500
ADATTATORE SF/SNES	LIT .28.000
ASCII JOYPAD	LIT .58.000
CAVO RGB	LIT. 38.000
CAVO AUDIO-STEREO	LIT. 45.000
HORI COMMANDER	LIT. 58.000
JB KING JOYSTICK	LIT.149.000
CAVO AV	LIT. 22.000
SUPERJOYPAD	LIT. 42.000

SOFTWARE PER SUPERFAMICOM

AREA 88	LIT. 98.000	HYPER ZONE	LIT 102.000
ASTROLAISER	LIT. 83.000	HYRYUU NO KEN	LIT.169.000
AUGUSTA GOLF	LIT.159.000	HOLE IN ONE	LIT.138.000
BATTLE BLAZE	LIT.157.000	JERRY BOY	LIT.165.000
BIG RUN	LIT . 76.000	JOE & MAC..(SN)	LIT.129.000
BOXING	LIT.147.000	LEMMINGS	LIT.133.000
CASTELVANIA IV(SN)	LIT.122.000	MONKEY JIRO	LIT.129.000
CHESSMASTER(SN)	LIT.127.000	MUSYA	LIT.157.000
CONTRA SPIRIT	LIT.134.000	OTHELLO	LIT.149.000
DARIUS TWIN	LIT.119.000	PAPERBOY II (SN)	LIT.125.000
DIMEN.FORCE(SN)	LIT.113.000	PEBBLE BEACH	LIT.173.000
DRACULA	LIT.135.000	PILOT WINGS	LIT.121.000
DRAGON BALL	LIT.189.000	PITFIGHTER (SN)	LIT.119.000
DRAGON PLAYER	LIT.149.000	POPULOUS	LIT. 79.000
DUNGEON MASTER	LIT.149.000	POPULOUS (SN)	LIT.113.000
EXAUST HEAT	LIT.146.000	PROFESSIONAL BAS.	LIT.131.000
F-ZERO	LIT.127.000	RIVAL TURF(SN)	LIT.126.000
F1 GRAN PRIX	LIT.169.000	ROCKETEER	LIT.129.000
FIN. FANTASY II(SN)	LIT.144.000	R.P.M. RACING.(SN)	LIT.119.000
FINAL FIGHT	LIT.135.000	SIM CITY	LIT.125.000
GAMBA L.BASEBALL.	LIT.128.000	SIM EARTH	LIT.113.000
GOEMON	LIT.127.000	SOUL BLADER	LIT.109.000
GRADIUS III	LIT.112.000	SUPER ALESTE	LIT.157.000
GUNDAM F91	LIT.109.000	SUPER CUP SOCCER	LIT.167.000
SUPER R-TYPE	LIT. 99.000	SUPER FOR.SOCCER	LIT.139.000
SUPER STADIUM	LIT.123.000	S. GHOULS'N'GHOST	LIT.124.000
SUPER TENNIS	LIT.123.000	S.MARIO WORLD	LIT.119.000
SUPER WAGYAN L..	LIT.118.000	THUNDER SPIRITS	LIT.116.000
SUPER WREST.MAN I.	LIT.108.000	ULTRA BASEBALL	LIT.129.000
WORLD L.SOCCER	LIT.119.000	WONDER OF Y'(SN)	LIT.136.000
ZELDA	LIT.149.000	WONDERBOY	LIT.156.000

MEGA CD CON 2 GIOCHI LIT.799.000

TITOLI DISPONIBILI:

EARNEST EVANS	LIT. 99.000
HEAVY NOVA	LIT. 99.000
SOL PEACE	LIT. 99.000
TENKA FUBU	LIT. 95.000
NOSTALSIA	LIT. 119.000
WOOD ROCK	LIT . 75.000
FRAY AREA	LIT. 99.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO

AMSTRAD

SOFTEL

Uhmmm, questo mese sembra essere caratterizzato da una certa anemia postale: ci sono pervenuti pochi trucchi! Beh, sarà colpa della primavera, comunque non vi preoccupate, il materiale necessario a riempire queste due o tre pagine c'è, soprattutto se consideriamo i tips per Paperboy che vi avevamo promesso sul numero 7.

Paolo Besser

SUPER FAMICOM BUSTERS

F-ZERO

Gianluca Betti ci ha inviato qualche hint per questo gioco di corse tutto particolare. Lascio comunque a lui la parola...

"Dopo molte prove, ho appurato che non esiste una vettura ideale, l'unica constatazione è che il Wild Goose è globalmente inferiore alle altre.

	BLUE FALCON	GOLDEN FOX	WILD GOOSE	FIRE STINGRAY
accelerazione	3	4	2	1
max velocità	2	1	3	4
tenuta/comandi	3	1	2	4
resistenza	2	1	3	3
recupero box	3	4	1	2

Legenda:
1=sufficiente, 2=discreto, 3=buono, 4=ottimo.

Ricordatevi che i trampolini sono decisamente nocivi per il FS, infatti, nonostante acquistiate velocità in volo, ne perdete tantissima atterrando, che poi, data la scarsa accelerazione, faticate a recuperare. Inoltre tenete presente che specie nei percorsi più difficili è preferibile lasciare andare l'acceleratore inclinare la vettura piuttosto che frenare, perché così facendo perdete molto ma molto meno in velocità senza pregiudicare la tenuta di strada; potete anche sterzare in anticipo, ma in questo caso ci vuole cautela. Come accade nella realtà, specie alle altissime velocità e con le macchine a bassa tenuta di strada (e con certi automobilisti... NdP), è facile derapare, per cui quando state per uscire dalle curve lasciate per un secondo l'acceleratore: sarà sufficiente per non sbandare (uhm, qualcosa non quadra: guarda che quando si affronta una curva bisogna rallentare PRIMA e non DOPO. Io comunque F-Zero non l'ho giocato e per tanto ti credo, tuttavia... NdP). Non inclinate la macchina se la curva non è stretta: generalmente è peggio che mai. Cercate di usare il turbo solo se avete perso velocità e state attenti ai boost-pad: una volta che ci siete passati sopra, non potrete più rallentare finché il loro effetto non cessa. La Knight League è logicamente molto facile: affrontatela con la macchina che vi pare (sempre se di macchine si può parlare). La Queen League già si fa più difficile, la vettura più adatta sarebbe la FS, peccato che come le altre vetture non riesce a saltare il baratro dell'ultima pista. L'unica che ci riesce è la GF (se qualcuno di voi ci è riuscito con un'altra ha tutta la mia approvazione) (Io ci sono riuscito con la mia Fiat Uno. Ho la tua ammirazione? No? Vabbè, era una brutta battuta fuori luogo, d'accordo. NdP). La King League non è poi così difficile come si potrebbe pensare, a parte la death wind 2 e la fire field, ossia l'ultima pista. Il mezzo senz'altro più adatto è il BF (occhio nell'ultima pista a passare tutti e quattro i primi giri per i box, la vera difficoltà è non esplodere!)." Bene, ricordo che nel testo ho abbreviato alle sole iniziali i nomi delle macchine.

HAI VOLUTO LA BICI? ADESSO PEDALA!

La Guida Definitiva a... PAPERBOY

Come penso saprete lo scopo del gioco è pilotare uno "strillone" lungo le strade di una città (anzi, lungo LA strada della città) per fargli consegnare un quotidiano ai relativi abbonati. Diciamo subito che l'idea è semplice: le case brillanti e colorate devono avere il loro bel giornale ogni mattina (possibilmente senza trovarsi qualche vetro infranto), mentre se distruggerete qualche finestra alle case nere dei non abbonati, questi "miracolosamente" si abboneranno il giorno dopo e voi otterrete più punti. Fatta questa doverosa premessa, non mi resta che mostrarvi un po' del materiale che la US Gold ci ha gentilmente fornito riguardo questa versione Master System di questo gioco di fama ormai decennale...

Le macchinine mostrate dalla foto si muovono regolarmente, quindi per evitarle non dovrete fare altro che osservarne attentamente i movimenti e scattare al momento giusto. Oggetti più difficili da evitare, invece, sono quelli che seguono, ma una certa pratica non potrà che portare a ottimi risultati.

Fate inoltre attenzione al break-dancer, è discretamente pericoloso entrarvi in collisione. Comunque farsi investire da uno che balla (a meno che non si chiami Giuliano Ferrara NdP) è sempre meno pericoloso di una rombante moto d'epoca: sarà vecchia, ma fa parecchio male!

Tralasciando tutti gli altri pericoli che potreste incontrare, mi sembra il caso di menzionare questo simpaticissimo barboncino (che starebbe molto meglio al canile) che si muove da sinistra a destra (e viceversa) ma può essere bloccato lanciandogli una copia del giornale. Au revoir, e buon divertimento.

NES BUSTERS

COBRA TRIANGLE

Lorenzo Pappalardo ci invia una lettera per sostenere moralmente la sua console e ne approfitta per rivelarci questo tip: selezionate per 3 volte i missili e li avrete nella loro variante "inseguitrice" (fate lo stesso con speed per poter superare lo schema race nei ghiacci). E appena inizia lo schema, prima che appaia il rettangolo nero, bisogna tenere premuto A per avere 1000 punti (funziona in tutti gli schemi).

MEGA MEN 2

Purtroppo uno spiacevole errore di impaginazione ha reso del tutto incomprensibili i codici pubblicati sul numero precedente. Ora vi spiego come usarli. Come avrete notato, le linee VVVPV ecc ecc, erano divise in cinque gruppi da 8, ebbene, ogni gruppo rappresenta una linea del codice per ognuno degli otto complessivi. In pratica, per inserire il primo codice bisogna prelevare dal testo il primo PVVVV del primo gruppo, il primo VVVVP del secondo, il primo VVPPV del terzo, ecc ecc. Per il secondo codice, va inserito il secondo PVVVV del primo gruppo, il secondo del secondo gruppo, il secondo del terzo, ecc ecc ecc. In pratica, ad esempio, il terzo codice è

VPVVV VVVVV
PPVPP PVVVV
PPVPV

Con la solita accezione che la P indica il pallino pieno, la V lo spazio vuoto.

THE ADVENTURE OF LINK

Sempre The Joker con questo bel suggerimento: nell'ultimo castello seguite questa procedura: dopo il primo ascensore che vi conduce ad un bivio, andate a sinistra, al secondo a destra, al terzo a destra, al quarto a sinistra, e rompete i mattoni per scendere.

CONTROL YOUR CONSOLE

MEGADRIVE BUSTERS

SUPER THUNDERBLADE

Da Napoli Alessio Sarnataro. Nello schermo delle opzioni selezionate il livello hard, quindi appena iniziato il gioco, spostatevi nell'angolo in alto a sinistra, i nemici faranno di tutto per colpirvi, ma non ci riusciranno. Linea allo studio.

GOLDEN AXE

Gabriele Tarsia Incuria (ma è dappertutto! NdP) passa al MD senza dimenticarsi naturalmente del suo Game Gear. Intanto ne approfitta per mandarci questo tip. Se volete scegliere il livello da cui partire, selezionate il modo Arcade, alla scelta del personaggio premete giù e sinistra, quindi premete B e START, apparirà un numerino in alto a sinistra; muovete su e giù per selezionare il livello.

QUACKSHOT

Andrea Quagliarini da Senigallia (AN) ci manda una paccottiglia di trucchi per MD. Si inizia dunque con questo: dopo aver sconfitto Gamba di Legno nell'Hideout, recuperate il Viking Diary", usatelo e partirete per l'isola del tesoro, dove vi aspettano pericoli stile Indiana Jones.

JAMES POND

Nel primo livello, dopo aver salvato TUTTI i granchi, andate in alto a sinistra all'inizio dello schermo ed abbassatevi. A voi vedere il risultato. Credo ci siano altri di questi "passaggi"...

LYNX BUSTERS

RYGAR

Alberto Dal Lago di Vicenza e Marco di Fiorano (BG), ci spediscono alcune strategie per questa conversione. All'inizio del I schermo, lasciate trascorrere il tempo e aspettate che giunga il primo mostro senza testa, saltategli in groppa stordendolo, e quando si riprenderà ripetete l'operazione. Ciò provocherà un aumento dei draghi volanti ed in seguito otterrete più punti. Nel XIII quadro, se appare la casella con la tigre, sfruttatela. Saltateci sopra ed ammazzerete tutti i nemici senza perdere tempo prezioso. Quando arrivate al bestio finale, sappiate che il suo punto debole è il capoccione. Appena vi avvicinate, lui tenta di saltarvi addosso. Basta che voi saltiate e sparate ripetutamente, ed il gioco è fatto, anzi, finito!!

BLUE LIGHTNING

Gian Andrea Barra (ormai dovreste conoscerlo, io per lo meno lo riconosco addirittura dalla calligrafia, vista la mole di materiale che mi invia ogni mese. Bravo, fate tutti come lui!! NdP), ha completato anche questo gioco e ci ha spedito i codici di tutti i livelli, che sono: AAAA, PLAN, ALFA, BELL, NINE, LOCK, HAND, FLEA, LIFE.

TURBO SUB

Paolo Colla ci invia da Torino questa sua strategia: quando siete in immersione, passate sopra gli ostacoli e non cercate di evitarli lateralmente. Negli shop alla fine dei livelli, poi, comprate sempre il tracking, sott'acqua è utilissimo. (Ricordate però che evitando gli ostacoli in questo modo otterrete meno punti. Grazie per il W Paolone. Condivido... Ehm.. NdP)

GAME GEAR BUSTER

Grazie a Luca Cosentino, autore dell'UNICO trucco pervenutoci questo mese per Game Gear, la cartuccia PUTT & PUTTER non potrà più darvi noie: ecco infatti alcune password nei modi beginner e master.

BEGINNER	MASTER
QANAS	PUTT
SAQAQ	SBNAS
YATAQ	OBQAN
KAWAO	OBTAS
YAZAS	NLMKJ
	BLPKI

MEGA COMMENTONE FINALE

Ok, dite la verità. Voi possessori di PC Engine e Game Boy vi siete messi d'accordo per farmi impazzire. Com'è che di solito mi spedite tanti bei trucchi interessanti e, invece, da due mesi a questa parte, non vi fate più sentire? Vi si sono scaricate le pile? Non credo proprio! Forza allora, l'indirizzo è sempre lo stesso, e vale per tutte le console:

CONTROL YOUR CONSOLE
C/O ED. XENIA
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO
E non dite che ve l'eravate scordato!!

Paolone

FunClub console

TUTTI GIOCHI ORIGINALI E GARANTITI!!

CON IL PRIMO ACQUISTO ENTRI AUTOMATICAMENTE A FAR PARTE DI QUESTO MERAVIGLIOSO CLUB. TANTISSIMI VANTAGGI E NESSUN OBBLIGO D'ACQUISTO!!

NINTENDO

Gioco	Prezzo
B.D. vs Dragon Ninja	99.000
Battle Toads	**95.000**
Bionic Command	99.000
Captain Planet	99.000
Days of Thunder	89.000
Ghostbusters II	95.000
Gauntlet II	95.000
High Speed	99.000
Kick Off	**99.000**
Knight Rider	85.000
Nintendo World Cup	79.000
Paperboy	**79.000**
Rainbow Island	99.000
Ski or Die	85.000
Road Blaster	95.000
Robocop 2	99.000
Super Off Road	69.000
Top Pl. Tennis	85.000
T.W. Wrestling	99.000
New Zealand Story	95.000

CATALOGO IN OMAGGIO!

GAMEBOY

Gioco	Prezzo
Batman	59.000
Days of Thunder	69.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	59.000
Duck Tales	59.000
Gauntlet II	69.000
F-1 Race	59.000
Klax	55.000
Marble Madness	69.000
Navy Seals	69.000
Nint. World Cup	59.000
Paperboy	59.000
Skate or Die	65.000
Sneaky Snakes	**55.000**
Spiderman	59.000
Super Kick Off	**69.000**
Super Mario Land	55.000
T.M. Ninja Turtles	59.000
Turrican	**65.000**

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
Luce per Gameboy	23.000
Mother Ship per Nintendo	23.000
Porta cartucce NES (per 10)	29.900
Porta cartucce NES (per 20	39.900
Joystick Speedking per NES	33.000
Porta Gameboy da cintura	34.900
Porta Gameboy cint. antiurto	34.900
Sigma Ray per NES	39.900
Joystick Speedking SegaM.S.	33.000
Sigma-Ray per Sega M.D.	39.900
Joystick Tac 50 per Sega M.D.	45.000

SEGA MEGADRIVE

Gioco	Prezzo
688 Attac Sub	94.000
Abrams Tank	86.000
Alex Kidd	77.500
Alien Storm	77.500
Buck Rogers	119.000
California Games	97.000
Decapattack	86.000
Donald Duck/Quacks	97.000
Dick Tracy	86.000
Dynamite Duke	77.500
Ghostbusters	77.500
Golden Axe	**72.500**
Golden Axe II	**94.000**
Jewel Master	86.000
Joe Montana Footb.	77.500
Joe Montana Foot.II	97.000
Mercs	94.000
Outrun	**89.000**
PGA Golf	105.000
Populous	105.000
Rambo III	77.500
Shadow Dancer	77.500
Spiderman	**86.000**
Super Hang-on	77.500
Super Monaco GP	77.500
Super Real Basket.	**72.500**
Wrestler War	77.500

Per maggiori informazioni, o per ricevere gratuitamente il catalogo, telefona allo 0332/281745, dalle 17 alle 18,30.

FUN CLUB srl,
via Sanvito Silvestro, 60
21100 Varese

SEGA MASTER SYSTEM

Gioco	Prezzo
A'can Baseball	79.000
American Football	79.000
Back to the Future II	95.000
Bonanza Brothers	75.000
California Games	79.000
Chess (scacchi)	85.000
Dick Tracy	75.000
Donald Duck	85.000
Double Dragon	75.000
Dragon Crystal	79.000
Dinamite Duke	75.000
Enduro Racer	72.500
F-16	55.000
Final Bubble Bobble	79.000
Ghouls'n Ghost	75.000
Golden Axe	85.000
Heroes of the Lance	99.000
K.O. Box	79.000
Kung Fu kid	69.000
Joe Montana	79.000
Lazer Ghost	79.000
Line of Fire	75.000
Mickey Mouse	79.000
Moonwalker	75.000
Outrun	**99.000**
Pacmania	**95.000**
Populous	**95.000**
Pro Wrestling	69.000
Rambo III	79.000
Shinobi	79.000
Shadow of Beast	**95.000**
Sonic the Hedgehog	79.000
Speedball	**75.000**
Strider	85.000
Summer Games	72.500
Super Kick Off	99.000
Super Monaco GP	79.000
Wonder Boy	72.500
Wonder Boy III	79.000
Wonderboy in M.Land	79.000
World Cup Calcio	69.000
World Grand Prix	72.500
World Soccer	69.000
Xenon II	**99.000**

COME ORDINARE

Telefona allo 0332/281745,dalle 17 alle 18,30.

FAX

Inviaci al seguente numero di fax:0332/284271, il tuo indirizzo completo, numero telefonico, tipo di console e giochi desiderati.

CONSOLIAMOCI

Ormai sembra una consuetudine che io sia ancora qui, a notte inoltrata (per non dire mattina, NdD), davanti al mio monitor, gli annunci sono tanti anche stavolta, ho sonno, voglio la mamma. Va beh, la pianto, vi ricordo comunque, con il poco fiato che mi rimane, che i vostri annunci vanno spediti a Console Mania - Xenia Edizioni - Rubrica Consoliamoci - Casella postale 853 - 20101 Milano. Ricordo inoltre che se la prossima volta mi arrviano 11 lettere tutte con lo stesso annuncio non solo non le pubblico, ma le getto addirittura nel mio inceneritore da tasca. Chiaro?

Dave

Vendo **Megadrive** originale appena acquistato, in più Sonic e Altered Beast ad un prezzo da concordare, vendo/scambio le seguenti cartucce per Game Gear: Mickey Mause - Castle of Illusion, Wonder Boy, G-Loc, Dragon Cristal a L. 50000 cad. Telefonare allo 0882/641447 e chiedere di Tino (seguono altre dieci lettere uguali a questa... NdD)

Scambio/vendo John Madden Football 92 per **MD** causa doppio acquisto. Chiamare Lucio allo 02/201917.

Vendo **Game Boy** in ottime condizioni completo di accessori (cuffie, cavi di collegamento) più i seguenti giochi: Dragon's Lair, Double Dragon, Golf, Super Mario Land, Qix, Ishido, Hatris e Tetris il tutto a L. 200000. Scambio o vendo i seguenti giochi per il Lynx: Gates of Zendacon, Electrocop, Blue Lighting, Zarlor Mercenary, Robosquash, Gauntlet, Klax a sole L. 30000 cadauno oppure in cambio preferibilmente dei seguenti giochi: Chip's Challenge, Checkered Flag, Slime World, Rygar, Hard Drivin', Viking Child, World Class Soccer. Stefan Pahor - Rupingrande 26 - 34016 Trieste - Tel 040/327361.

Vorrei vendere o scambiare Strider per **MD** con Super Hang On o Street of Rage. Telefonare allo 06/6693490 e chiedere di Patrick o di Sandra oppure scrivere a Posta Patrick - via Riccardo dalla Vedova 20 - 00166 Roma.

Vendo **Master System 2** nove mesi di nascita (vorrai dire di vita! NdD) e tre giochi tra cui Battle Out Run e Wonder Boy. Il tutto a L. 350000 trattabili. Angotti Marco - via Quarello 30/a - 10135 Torino - Tel 011/3471896 (ore Pasti).

Vendo per **Nes** i seguenti titoli: Power Blade, California Games, Double Dragon 2, Ghostbusters 2, Soccer, Tiger-Heli. Chiedere di Claudio dalle 12:00 alle 17:00 allo 0376/380244.

Vendo **MD** 3 mesi di vita con: Joypad + cavi + 4 cartucce (Moonwalker, Wonderboy 3, Hard Drivin', Altered Beast) modificato per le cartucce giapponesi a L. 450000. Scambio il tutto anche con Super Famicom o PC Engine. Tel 011/2473394 (Fabio).

Vendo **Master System** con pistola e 12 giochi, tra cui: Moonwalker, Pro Wrestling, Donald Duck, Alex Kidd, Wonder Boy 3 ecc ecc + due giochi incorporati il tutto a L. 500000. Scambio preferibilmente con la provincia di Milano. Telefonare allo 02/6465500 dopo le 20:30 (hey, ti sei dimenticato il nome!!! NdD).

Vendo **Master System** con 2 Joypad, 7 giochi tra cui Super Kick Off, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts, Wonderboy e i due giochi incorporati il tutto a L. 310000 (trattabili) Vendo anche separatamente. Tel. ad Alessandro allo 02/29406956.

Vendo **Nes** in ottime condizioni con i seguenti giochi: Rad Racer, Super Mario Bros 1 & 2, Bajou Billy, Rush n'Attack, Total Recall, The Simpson, Track and Field 2, Double Dragon 2. Le cartucce si vendono anche a parte. Per informazioni chiedere di Federico allo 0141/946110.

Vendo **Atari Lynx**, completa di tutto, 5 mesi di vita, in perfette condizioni, + 3 giochi, al modico prezzo di L. 190000. Porzio Vittorio Tel 081/8819218.

Vorrei scambiare Airwolf per il **NES** in cambio di giochi abbastanza recenti (dall'88 ad oggi). Francesco Pancanti - via Profeti 257 - 56100 Cascina (Pisa).

Vendo per il **NES** i seguenti giochi in ottime condizioni ad un prezzo variabile da L. 40000 a L. 50000: Mike Tyson Punch Out, Track and Field 2, Skate or Die (yeahh, NdD), Pro Wrestling, Batman, Soccer, Mega Man 2, Rad Racer. Rivolgersi a Zurlo Alessandro allo 02/33001340 dalle 18:30 in poi.

Vendo **MD** con i seguenti giochi: F22, Ken Shiro (europeo o giapponese? NdD), S. Monaco GP, Sonic, Donald Duck, Ghosts'n Ghosts, Raiden Trad, Altered Beast + 25 riviste di videogames in omaggio. Il tutto a L. 800000. Vittorio Dalla Corte - via Mario Luciani 9 - 32032 Feltre (BL)

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

PROLOGO

Yuppy! La super mega ultra galattica rubrica della posta, curata dai Bovas (che poi siamo noi, NdD) è tornata!!! Accidenti ragazzi, dopo il "boom" del mese scorso, in cui abbiamo ricevuto una vera e propria caterva di lettere, questo mese speravamo di goderci almeno un meritato riposo in qualche isola tropicale, e invece no! Infatti sono arrivate ancora più lettere dell'ultimo numero! Accidenti ragazzi, ci toccherà leggercele tutte (non che la cosa ci dispiaccia poi molto, NdD). Tengo inoltre a sottolineare un fatto non poco rilevante: circa il 30% delle lettere pervenute erano piene zeppe di insulti, tutti rigorosamente rivolti al nostro caro signor Gighen. Hai visto cosa succede a provocare i nostri lettori? Questo ti serva di lezione!

Ma ora basta, via con questo parabolante salotto epistolare!

Davide & Paolo

VI REGALO UN MEGA CD!

Vi ho scritto per rispondere all'annuncio di Dave (a proposito, complimenti per la recensione di Robocod!) (Grazie, NdD) che chiedeva un Mega CD in regalo. Ho tentato di telefonargli, ma era sempre occupato (Impossibile, abbiamo quattro linee! NdD)! Sperando che l'annuncio sia ancora valido, vorrei regalargli il suddetto lettore CD con il gioco Ernest Evans, siete d'accordo? Sperando che la risposta sia un sì, vorrei dirvi un'ultima cosa: è tutto uno scherzo!!! Hey Bovas, siete ancora vivi o lo shock per la delusione vi ha stecchito? (ma come! Non lo sai che le brutte bestie sono sempre le ultime a morire? NdBovas)
Questa è la prima volta che vi scrivo ed ho pensato che questo fosse il modo più efficace per attirare la vostra attenzione; voi che ne dite, ho avuto successo? (Beh, ti dirò, ti dice niente il fatto di vedere la tua lettera sulle pagine della posta? NdD)
Permettete che mi presenti: il mio vero nome non posso rivelarvelo, in quanto questo è un enigma anche per mia madre, quindi dovrete accontentarvi del mio nome d'arte, con cui firmo i miei record ai coin-op: FMF.
Non scervellatevi inutilmente per capire il significato della sigla, perché non l'ho capito neanch'io! Ma adesso bando alle ciance e veniamo subito al sodo. Era già da molto tempo che volevo scrivervi per dirvi che siete i migliori e mi dispiace di avervelo detto (pardon, scritto) solo adesso. (Va beh, per questa volta ti perdoniamo, ma non farlo più, NdD). Non sto scherzando, nessuno sa fare recensioni per il mio Mega (e per le altre console, of course) così demenziali, ma allo stesso tempo competenti, come voi (grazie, ne siamo omaggiati! NdellaRedazione), anche se a volte mi trovo in disaccordo con i vostri giudizi (95 a Sonic? Ma state male?), a volte troppo alti a volte troppo bassi. Inoltre siete sicuri che la Data East abbia stretto un accordo con la Sega per convertire i suoi coin-op sul Mega? Se è davvero la verità, perché Caveman Ninja è stato convertito sul Famicom? Uscirà tale gioco sul Mega? Infine, visto che da un po' di tempo è il vostro argomento preferito, vorrei chiedervi qualcosa sul Mega-CD, o meglio sulle prossime uscite. Vorrei sapere se Golfing Greats uscirà sul Mega-CD: mi sembra il gioco ideale per dimostrare le capacità di Zoom di questa fantastica macchina. Ultima cosa: secondo voi la giocabilità di Street Fighter II verrà ridotta a causa dei pochi pulsanti?
Tanti saluti a tutta la redazione, ciao!

FMF

Caro FMF, innanzitutto grazie per i complimenti rivolti alla rivista, ci fa sempre piacere riceverli, ci appaga soprattutto per le fatiche sopportate durante le notti insonni (come questa) per completare la rivista, è bello sapere che c'è chi apprezza il nostro lavoro! Beh, adesso tagliamo perché non vogliamo cadere in banali sentimentalismi, sappi comunque che del tuo Mega-CD ce ne facciamo un baffo, dal momento che

qui in redazione ne sono già arrivati ben quattro! Anzi, ne approfittiamo per lanciare un appello: smettetela di spedirceli, non sappiamo più dove metterli! Per quanto riguarda invece i giudizi, preferisco sorvolare la questione, tanto è già stata a lungo dibattuta e il sistema di valutazione è stato ritoccato (leggete nell'editoriale del mese scorso per saperne di più). Per ora per il Mega-CD sono in programmazione una decina di giochi, tra cui l'attesissimo Rad-Mobile, ma ahimè, non si sa più nulla che riguardi una possibile uscita del mitico Street Fighter II su Mega-CD. Inizialmente era stata annunciata un'uscita solo per questo sistema, ma poi la Capcom ha iniziato a svilupparlo su Super Famicom. Continua ad incrociare le dita e chissà, magari tra qualche mese potrai vederti la recensione proprio sulle pagine di CM. Per la questione dei tasti non ti devi preoccupare: infatti mi è capitato di vedere che, oltre ai tradizionali coin-op del suddetto gioco con sei tasti, se ne possono trovare anche versioni con solo tre bottoni, ma ciò non influisce certamente sulla giocabilità, basta farci un po' la mano.
Prossimamente potrai trovare nei negozi specializzati il primo gioco realizzato dalla Data East: Crude Buster, il primo di una lunga (speriamo) serie di conversioni da coin-op.

NEO RECENSIONI?

Fantasmagorica redazione di Console Mania, vi scrivo per porvi tre quesiti. Il primo è domandarvi quando uscirà in Giappone il lettore CD per il Super Famicom. Inoltre, se è già uscito, vorrei sapere quanto costa e quando verrà importato (parallelamente ed ufficialmente). Il secondo quesito riguarda il fantastico Neo Geo, quello che vi chiedo, e non credo di essere il solo, è di dedicare una o due paginette al mese per questa... non trovo più gli aggettivi (positivi) console (personalmente posseggo: un Game Gear, un Mega Drive, un Super Famicom e naturalmente un Neo Geo. Scusate se è poco ma per fortuna sono un maniaco di video game) (non si era ancora capito, NdD).
Infine vorrei pregarvi di pubblicare almeno nella Microposta (sarebbe già stupendo) il mio nome e sigla (Daniele "war" Pianta), visto che nella stessa microposta del numero 6 avete pubblicato il mio nome e sigla così: Daniele "war" Riona.
Il mio non è un rimprovero, anzi, vi ringrazio di avermi pubblicato anche se in modo imperfetto (la colpa è sicuramente mia per la pessima calligrafia che ho) (sì, è decisamente colpa tua, e pagherai il fio delle tue responsabilità. Augh, scrivi in stampatello, ho detto NdP). Scusatemi ancora per la calligrafia (già mi vedo la mia ragazza, Silvia, (che approfitto per salutare) che mi dice: ignorante, non si dice calligrafia (che in greco vuol dire bella scrittura) ma grafia! Va beh, che ci posso fare? NdD) e l'Italiano, entrambi pessimi.

Daniele "war" Riona ehm, pardon, Pianta.

P.S. Siete i migliori.
P.P.S. Vi imploro, pubblicatemi, toccherei il cielo con un dito (Quando ricadi avvertici, così ci spostiamo. NdAlex).

Caro Daniele, scusaci per il "piccolo" errore di interpretazione del tuo nome, ma anche i redattori sbagliano! (E va bene, dai, visto che Dave insiste ti perdono... NdP) Adesso state tutti a sentire quello che sto per dirvi: il CD del Famicom NON E' ANCORA USCITO neanche in Giappone, quello che so è che si "salderà", un po' come accade per il Mega-CD, alla console e utilizzerà lo stesso "sistema" (finite di leggere la frase prima di formulare interpretazioni errate) del CDTV, quindi non dovrete inserire il compact in un apposito vano da solo ma esso sarà contenuto da un involucro quadrato di plastica, il che impedirà di metterci su le zampe involontariamente. Non si sa ancora niente sulle specifiche tecniche, mi auguro solo che abbiano incrementato la paurosa (in senso di lenta) velocità di elaborazione del Super Famicom. Mi sembra una domanda inopportuna chiedere la data di lancio ufficiale di questa periferica, dal momento che non si è ancora decisa la data di lancio del Super NES ufficiale (si pensa comunque che avverrà intorno ad ottobre).
Come puoi tu stesso vedere, da questo numero cercheremo di pubblicare una recensione al mese per la titanica console targata SNK, curata nientepopodimeno che da me in persona (Sigh, poveri possessori del Neo Geo! NdP) (Cosa vorresti insinuare? NdD) (Niente, niente, andiamo avanti... NdP). Soddisfatto?

MEDITAZIONI MEGADRIVIANE DEL TIPO XYZ*Kß+antani/2

Cara redazione di Console Mania, vi scrivo per essere illuminato su un paio di cosette sul Mega Drive, che mi ha regalato un mio amico con cinque giochi, bene, veniamo al dunque: il Mega Drive ha davvero 16-bit come la grafica dei videogiochi da bar? Secondo me non lo dimostra fino in fondo, dal momento che, a parte 2 o 3 giochi tipo Sonic, tanto per citarne uno, gli altri sembrano un po' scadenti in bit. Come lo spiegate questo fatto? Perché la Sega non fa conversioni tipo il mitico Final Fight o Wrestling Challenge? Quali sono i migliori giochi di picchiaduro "acchiappanti" sul Mega Drive?
Spero che mi illuminiate al più presto possibile! A proposito, ci sarebbe lì un posticino per un futuro recensista (recensore? NdD)(aspirante suicida? NdAlex) di videogame nel fantastico mondo delle console?

Beh, rispondete al Re dei videogames (non lo scrivete!) (E invece sì! NdD), ovvero Romeo Poggio.

O Romeo... Sei tu Romeo? Bravo! Ti sei meritato un bel tre sul registro della prof! Infatti sembra che tu non abbia ben chiara l'idea di cosa siano i bit. Ma non ti preoccupare, noi siamo qui apposta per togliere ai nostri lettori ogni benché minimo dubbio (non per slanci umanitari, si intenda, bensì perché ci pagano! NdD)! Dire che un computer o una console è a 4, 8, 16, 24 ecc bit non ha niente a che fare con la natura del gioco, infatti questa dipende esclusivamente dalla programmazione del suddetto, i bit non indicano altro che la natura del microprocessore principale. E poi non è sempre detto che i giochi da bar abbiano sempre 16-bit, possono averne di meno o, molto

BOVAS'HARDCAFE'

più probabilmente, di più. Scordati assolutamente Final Fight, in quanto la Nintendo se n'è accaparrata i diritti e sarà molto improbabile vederlo su altri formati.

QUATTRO DOMANDE VELOCI SUL MASTER SYSTEM

Cara redazione di Consolemania, sono un possessore di Master System e un vostro accanito lettore. Avrei delle domande da porvi.
1) Come si collega il MD giapponese ai nostri televisori?
2) E' vero che il MS verrà tolto dal mercato?
3) Ci sarà il seguito di Sonic?
4) Mi mancano i numeri 1-2-3 di CM, come posso fare per averli?

Stefano Dessalvi, Sassari.

Rispondo a queste quattro domande perché, a mio avviso, possono interessare parecchi lettori, dato che sono ricorrenti nelle vostre missive.
1) Tramite un apposito cavetto SCART che parte dalla presa a 8 poli presente sul retro del MD. A seconda del cavo che avete comprato, il segnale potrà essere composito o RGB. La differenza tra i due è un netto miglioramento della nitidezza dell'immagine con il secondo, soprattutto se possedete un monitor con ingresso RGB. Dato che la maggior parte dei MD giapponesi non dispone di modulatore PAL RF, è impossibile collegarlo all'entrata dell'antenna, come invece avveniva col C64 o col MD europeo.
2) Non finché continuerà a vendere, e se anche uscisse di produzione gli sviluppatori di software non lo abbandoneranno tanto presto, contateci. Questo vale per TUTTE le macchine esistenti.
3) Se ne parla da tanti mesi, ma la Sega mantiene sull'argomento il più assoluto riserbo. Seguiteci e, quando ne sapremo qualcosa, ve lo diremo.
4) Non se l'unico lettore che ce l'ha chiesto. Per avere un numero arretrato della rivista, non dovete fare altro che un banale versamento sul conto corrente postale Nr 19551209 intestato a Xenia Edizioni, Via dell'Annunciata,31 - 20121 Milano, il cui valore dovrà ammontare al doppio della somma dei prezzi di copertina dei numeri richiesti. Non dimenticatevi, ovviamente, di indicare sul versamento la causale, ovvero "richiesta arretrati di Consolemania Numeri...". Nel tuo caso 1,2, e 3. La stessa cosa vale per le richieste di abbonamento.

S'IO FOSSI FOCO ARDEREI LO MONDO, S'IO FOSSI ACQUA VE L'ANNEGHEREI

Carissima redazione di CM, sono un ragazzo di 16 anni e scrivo dalla provincia di Napoli, devo farvi i complimenti per i giudizi chiarissimi che date soprattutto con le vostre schede (al contrario di TGM), devo però dire che la vostra posta non può essere paragonata (in senso negativo) a quella di nessun'altra rivista di videogiochi: fa veramente pena! (Grazie NdBovas). E' possibile che non riusciate a trovare lettere decenti, o almeno interessanti. Sul nr 5, le lettere erano una vera pena, una totale schifezza (già, meno male che ci hai spedito la tua, che migliora la situazione... NdP). Io penso che la vostra rivista sia la migliore tra Zzap!, TGM, C+VG, K, per come parla nelle recensioni (ti ricordo che siamo redattori anche delle prime due NdD), per i giudizi che esprime, ma principalmente per le schede dei voti, che sono veramente impeccabili. L'unica cosa da migliorare è la posta, problema facilmente risolvibile. Se riuscirete a risolvere questo piccolissimo problema, sono sicuro che otterrete una rivista perfetta, mai vista prima sul mercato. Ora voglio parlare di un serissimo problema (e qui, cari lettori, iniziate pure a ridere NdBovas)(perché tra un po' piangerete. NdAlex), io possiedo un Amiga 500 e non comprerò mai alcuna console, per diversi motivi. Devo ammettere che ho avuto il mio primo computer dieci anni fa, un C64. Quando ero piccolo mi divertivo, poi un po' alla volta il mio interesse è calato ed ho deciso di comprare un Amy 500. In un primo momento pensavo di aver fatto una scelta sbagliata, vedendo una console, ma poi ho subito capito di aver fatto la scelta giusta. Perché? I giochi per le console costano sulle 80000 lire, mentre quelli per computer costano dalle 5000 alle 10000 lire (piratati, ovviamente) (Dal gioielliere un orologio Rolex può costare 4 milioni, da un ricettatore lo stesso orologio solo duecento mila lire. Rubato, ovviamente. Insomma, mi spieghi che ragionamento imbecille è mai il tuo? Credi che la pirateria sia una novità? E poi, sei davvero soddisfatto della QUANTITA' dei giochi che hai? Io penso sia molto più gratificante la QUALITA' di un solo gioco. Scusatemi se sbaglio. NdP).
Ora, io penso che tutti quei fessi che si comprano una console non sanno la misera fine che faranno (come comprarsi un solo gioco al mese e dover conservare i soldi senza andare al cinema, uscire con gli amici, andare a divertirsi, ecc) sento quindi il dovere di avvertire (quei poveri babbei) che l'acquisto di una console è da videogiocatori complessati, applicati. Svegliatevi, mettete le mani sul culo alle ragazze, violentatele, invece di passare delle giornate intere davanti ad un video (Sì, va, e cercate soprattutto di dimenticarvi cosa sia la civiltà, come molto intelligentemente sta facendo questo lettore. Ma cribbio, possibile che tutti i complessati e i frustrati scrivano a noi? NdP). Io sono d'accordo nel fare una partita di tanto in tanto, ma chi possiede una console spesso esagera, non sa fare altro che videogiocare, allora io penso che la console sia fatta solo per i fanatici, quelli che passano nottate sul videogioco, o che fanno kilometri a piedi per andare in una sala giochi (Ok, tu dici che chi ha una console sia un deficiente, mentre chi gioca col computer è membro di una razza superiore, non è così? Beh, allora io ti posso fare un elenco di gente che passa tutto il giorno davanti a una TASTIERA. Ma ti rendi conto delle panzane che stai scrivendo? Che differenza vuoi che ci sia tra videogiocare con una console e farlo con un computer? Sempre di videogiocare si tratta! NdP). Ragazzi, svegliatevi, questi sono gli anni più belli della vostra vita, dovete sfruttarli e divertirvi, l'uomo è fatto per condividere le gioie con le donne, e non con una macchina fredda. (Sicuro è che se ci si comporta come consigli tu prima non è solo la macchina che rimane fredda. NdAlex) So che con questa lettera vado contro i vostri interessi, e voglio dirvi che questo mio sfogo non ha nulla a che vedere

BOVAS'HARDCAFE'

con voi della redazione, ma voglio svegliare quei ragazzi che non curano più la propria persona o non frequentano amicizie o non escono di casa o che non hanno mai parlato o che non sono mai stati con una ragazza per giocare coi videogiochi e penso proprio che tra i possessori di console ce ne siano molti, perché si affezionano facilmente al mondo fantastico abbandonando la realtà e la vera felicità che in questi anni deve essere portata all'apice. Conosco alcuni ragazzi con console che purtroppo stanno intere giornate a casa o escono soltanto per andare in sala giochi (non perché quelli che possiedono un computer sono diversi, ma sono un numero minore, perché i veri appassionati, se ne hanno la possibilità, passano ad una console). Concludendo, voglio dire che sono d'accordissimo nel giocare, ma non nell'abusare, dimenticandoci delle cose più importanti (che, per chi non l'avesse ancora capito, sono: NdP), le donne, lo studio e lo sport. Spero che pubblichiate questa mia lettera perché penso che tratti di un argomento molto importante, anche se penso di aver esagerato in alcuni punti (ma va, non ce n'eravamo accorti, e di fatti certe cose te le abbiamo pure censurate. NdBovas), comunque ho parlato (troppo NdP) liberamente credendo nella vostra lealtà sperando che non facciate discriminazioni (tu non ne hai fatte, vero? NdP) se ho parlato male dei videogiocatori di console in generale (hai parlato molto peggio di te stesso, credimi. NdAlex). Arrivederci e grazie.

Anonimo

Che strana coincidenza, vero? Ho fatto una fatica del diavolo a digitare tutta la lettera che precede nella sua interezza, per poi scoprire che non era firmata. Cosa posso dire a questo sbadato lettore (tanto era l'impeto e la convinzione con cui ci ha scritto, che per l'emozione si è pure dimenticato di firmare...)? Sai, all'inizio la risposta era diversa da quella che puoi leggere adesso, era molto più risentita perché intendeva controbattere polemicamente le affermazioni contenute nella tua missiva. Ma poi ho aspettato qualche giorno, e avevo deciso di cambiarla, anzi, di non risponderti neppure. Tuttavia non mi sembrava onesto nei confronti dei lettori, avrebbero pensato che siamo d'accordo con te o che non abbiamo il coraggio di esporre le nostre opinioni. Vedi, tu non hai detto niente di nuovo, anzi, hai riproposto una banale ideologia (molto in voga una decina d'anni fa, oggi è obsoleta) che sembrava tipica degli adulti di fronte al videogioco in generale. Oggi la gente si è finalmente accorta che chi gioca coi videogiochi è normale quanto chi gioca in cortile col pallone, e che il videogioco è un'attività che (in teoria) non esclude le altre. Uno non si innamorerà mai del suo Megadrive, stanne certo. Ciò che mi stupisce è il tuo insensato accanimento contro le console, questi toni apocalittici che non trovano assolutamente riscontro nella realtà, un certo infantilismo di fondo nello stile (non serve ripetere sempre le stesse cose) e nelle affermazioni (tipo la tua sterile concezione dei rapporti interpersonali con l'altro sesso, ha l'aria di essere frutto di un bambino che si sente già grande, che "fa le cose dei grandi", e che si dimentica sistematicamente di concetti quali i "sentimenti", il "dialogo", e via di seguito, un po' come quei piccoli debosciati che a dodici anni si fanno vedere a fumare, perché "sono grandi", loro! E intanto si rovinano i polmoni e basta NdP). Magari l'hai fatto apposta, ci hai scritto una lettera che sicuramente non sarebbe passata inosservata, e ci sei riuscito. Magari solo per il gusto di farti due risate aizzando una polemica che ha del puerile. Pertanto invito tutti gli altri lettori ad ignorare questa lettera, questa risposta.

CONCORSO DREHER ADESSO TI PREMIA

Non vi dico il mio stupore quando, tra il mucchio di posta pervenutaci, ho notato una cartolina per partecipare ad un concorso indetto da una marca di birre. Il signor Antonio Antifora di Santo Spirito (BA) non sarà molto felice di apprendere che la sua cartolina è stata sì estratta, ma dall'ufficio postale che ha sbagliato a recapitarla. Ironia della sorte è finita proprio tra la posta della nostra rivista. Beh, se qualcuno di voi può avvisarlo, sia gentile e lo faccia, magari è ancora in tempo per vincere la sua Opel Corsa... Auguri!

LE CONSOLE CI SCRIVONO!!

Un ciao a tutti! Chi vi scrive è un Megadlive (per chi non lo sapesse, un Megadrive Japanese). Innanzitutto volevo mandarvi un grazie per aver parlato molto bene sul mio conto negli scorsi 5 numeri della fantastica rivista: mi avete fatto surriscaldare tutti i chip per l'emozione! Ma veniamo al mio problema: il mio padrone gioca spesso e volentieri con me e, siccome mi è molto simpatico, faccio di tutto per far funzionare alla massima potenza i miei giochi; ma lui è insoddisfatto! Quindi ho deciso di rivolgermi a voi. Ho sentito parlare di un mio coetaneo, un certo MEGA-CD (ti hanno parlato male, il mega CD è un po' più giovane di te, ma, tranquilla, non se ne accorgerà nessuno. Sai, alcune console sono pettegole e fanno di tutto per mettere in giro certe malignità NdP). Siccome il mio padrone lo desidererebbe, volevo domandarvi alcune cose sul suo conto: funziona anche coi CD musicali? I collegamenti da effettuare su console-CD-TV sono messi in difficoltà dalla presenza di un videoregistratore? (Assolutamente no, purché il VCR non sia geloso del segnale TV e non faccia qualche scenata isterica, non si sa mai... NdP) Infine, qualche domanda sulla mia funzionalità: se la TV non ha la presa SCART, per la console japanese, come bisogna provvedere? Che modifiche bisogna effettuare sulle cartucce importate per farle girare sulla console japanese? Io lo so che non ne potete più di sentire queste assillanti domande, quindi vi lascio e non vi stresso più! Continuate così, siete perfetti!

Ciao, da me e dal mio padrone, Francesco Scopini.

Carissima console (spero che il tuo padrone non si ingelosisca se ti chiamo così affettuosamente a causa dell'attrazione fatale che provo per tutto ciò che sa di orientaleggiante), ho deciso di porre fine alle tue pene rispondendo ai tuoi quesiti. Certo, il M-CD può leggere anche i CD audio, così quando il tuo padrone vorrà godersi Michael

BOVAS'HARDCAFE'

Bolton o Elio e le Storie Tese potrà benissimo farlo con il tuo nuovo amico. Purtroppo, però, il tuo padroncino avrà qualche difficoltà a collegarti a un televisore senza presa scart, visto che dovrà per forza collegarti a un modulatore PAL (che, ahimè, ti renderà incompatibile con alcuni giochi, ma è il fio dell'importazione parallela). Faresti proprio meglio a convincerlo che il suo vecchio televisore va sostituito con uno più moderno o, perché no, con un monitor. Tanto se ha pure il VCR potrà usare quest'ultimo come modulatore TV e trasformare il suo monitor in televisore (come faccio io! NdP)...

MICROPOSTA

Siete corsi subito alla posta e non avete trovato pubblicata la vostra lettera? Beh, su, smettetela di piagnucolare come femminucce, se siete fortunati, prima di cadere nell'oblio del dimenticatoio, potreste trovarvi ancora nella microposta, forza, incominciate a incrociare le dita!

Allora allora allora, vorrei iniziare con Graziano, che ci scrive da Vicenza, che inveisce a tutto andare contro i sostenitori dei computer. Allora, ve lo diciamo per l'ultima volta, i computer e le console non sono la stessa cosa, mentre i primi sono nati per scopi, diciamo così, seri e sono stati in seguito utilizzati anche a fini ricreativi, le console sono state create solo ed esclusivamente per giocare, quindi è ovvio che su queste i giochi vengano meglio. Proseguiamo con Michele, che ci pone una domanda molto interessante: sono meglio i giochi giapponesi o quelli americani? Beh, ti dirò, è un po' difficile dare una risposta adeguata a questa domanda, per ora i giochi made in Japan sono risultati un po' migliori, in generale, di quelli statunitensi, ma questo solo perché le macchine arrivano più tardi negli USA e i programmatori non le conoscono ancora bene. Fulvio è l'ennesimo lettore a lamentarsi della mancanza di tanti titoli per il Lynx. Allora, per l'ultima volta, cosa ci possiamo fare noi se escono così pochi giochi? Riccardo Ragaglini, tra le altre domande, ci chiede se esiste un trucco per Last Battle per farlo ritornare, come accadeva nella versione Amiga, privo di censure. Per ora nessuno lo ha trovato, potrebbe anche esserci, ma non ci sperare troppo, gli americani, mannaggia a loro, sono dei censori insuperabili! Iniziano a fioccare le prime risposte a Captain Sega, che nel numero 6 aveva esternato tutto il suo disappunto sul nostro sistema di valutazione. Michele Barone, per fortuna, non la pensa come lui e ci scrive che si trova benissimo con le nostre recensioni, e ci fa tanti complimenti per la rivista. Purtroppo, però, non possiamo soddisfare il tuo desiderio di vedere CM in edicola ogni quindici giorni. Questo perché è già una bella fatica mettere insieme la rivista una volta al mese, e poi perché se dovessimo fare una rivista in fretta e furia ogni due settimane, il risultato sarebbe certamente deludente. E mi pare che il mercato offra ottimi esempi in questo senso. Enrico Solo ci fa un mucchio di domande su Shining in the Darkness, un gioco che, a suo tempo, ha non dico affascinato (perché sarebbe riduttivo) il Gabriele Pasquali di redazione. La sua recensione è già stata pubblicata sul numero di dicembre1991 di ConsoleMania e per tanto non sarà ripetuta. Dire che Shining sia il miglior gioco esistente per MD mi sembra però un tantino esagerato, comunque è moooolto bello. Paolo Marchione da Pescara (toh, lì abita una mia carissima amica. Ne approfitto per salutarla: ciao, Chiara! NdP) ci chiede quale tipo di giochi offra il M-CD attualmente. Beh, ad essere sinceri la macchina è per il momento abbastanza povera di titoli, sia dal punto di vista oggettivamente quantitativo, sia da quello soggettivamente qualitativo. Comunque in un prossimo futuro il M-CD sembra muoversi a suo agio nel campo degli RPG, ma ciò non esclude a priori il suo utilizzo per altri generi di giochi. Dimentica comunque Dragon's Lair da bar. Quello c'è solo per Amiga (e PC, NdAlex) con lettore Pioneer, vatti a leggere in proposito gli articoli pubblicati in questi ultimi mesi da TGM. Comunque non è da escludere la possibilità di una "digitalizzazione" del coin op originale sul modello Readysoft, il CD-Rom dovrebbe ridurre a zero i tempi di caricamento. Gianluca Stefamachi da Lecce si lamenta dello scarso numero di recensioni per la sua console, ed intanto Gabriele Tarsia Incuria (gira e rigira, me lo trovo da qualche parte ogni mese. Bravo, continua a scrivere! NdP) si è comprato il MD e mi ha spedito una bella hard-copy di una schermata di Super Monaco GP per C64. Bene, e con questo abbiamo concluso anche il Bovas' Hard Café di maggio. Per quanto possa sembrare strano, la soddisfazione che si prova memorizzando sul disco la posta del mese, è accompagnata anche da una certa malinconia. Ma non vi preoccupate, tra un mese saremo ancora tra voi...

L'ANGOLO DELLA PROF

Ma che bravi i nostri lettori! Ma quante strafalcionate che scrivete! Comunque non preoccupatevi, dal momento che le vostre lettere, piene zeppe di errori, non finiscono mai nel nostro inceneritore tascabile ma bensì sulla cattedra della Teotochi, il che è ancora peggio. Ecco gli errori che hanno fatto meritare tre ai nostri lettori:

1) "Carissimi redatori, mi congraturo con voi..."
2) "Cercate di avvertire a chi scrive alla rubrica..."
3) "Uscirà il gioco del Wrestling cioè quello che si chiamo Wrestlemania WF, però quello nuovo dove come personaggi si trovano..."
4) "Poche recensioni per il Game Geare..."
5) "... per i giudizi chiarissimi che date con le vostre schede, al contrario di THE GAMES MASCIN."
6) "Mai poi ho subito capito di aver fatto la scelta giusta..."
7) "Sono daccordissimo con voi..."
8) "Come RPG per MD verrà fatta un'avventura Dungeon Dragon?"
9) "Grazzie per la cortese attenzione."

Nintendo®
GAME BOY™